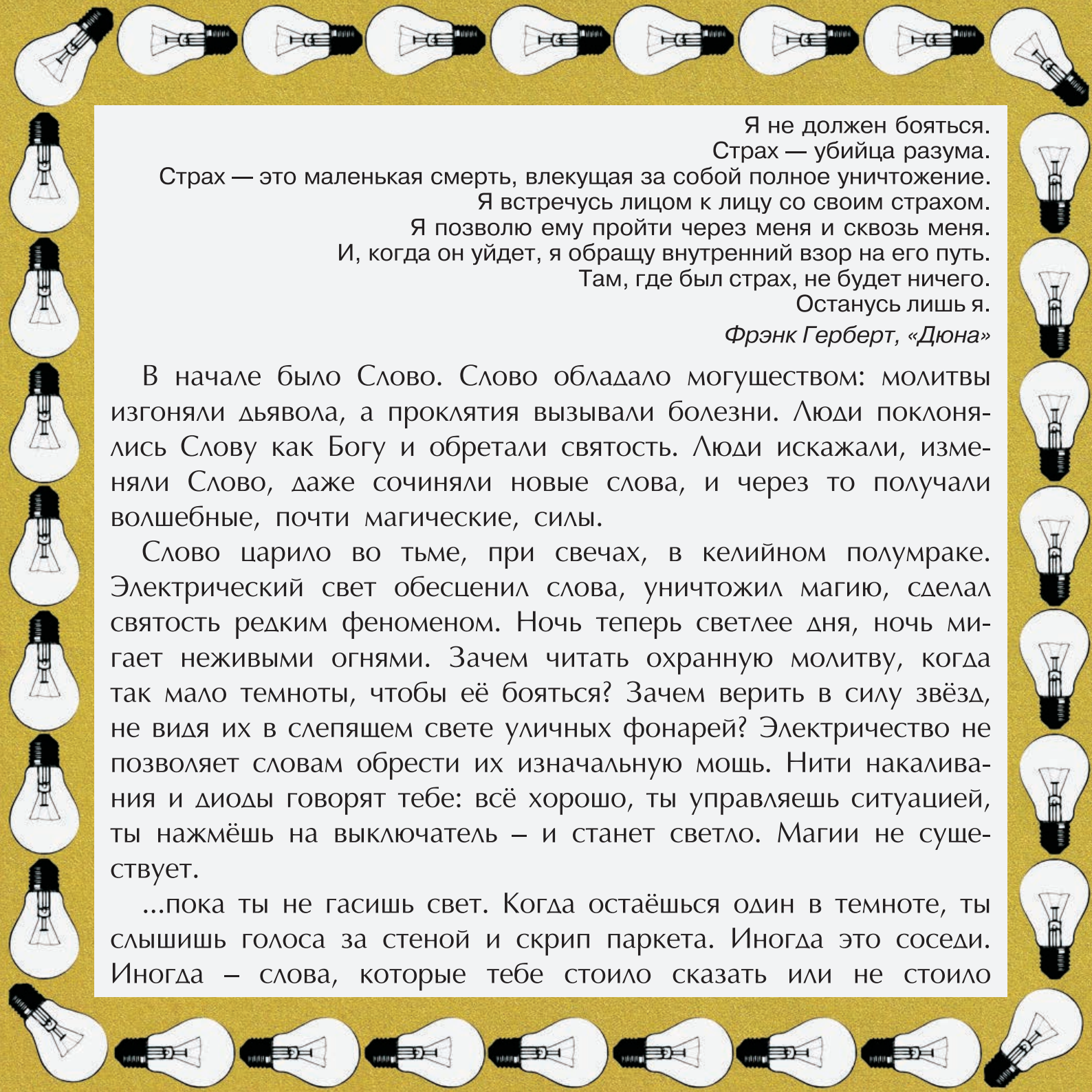




BLACKOUT



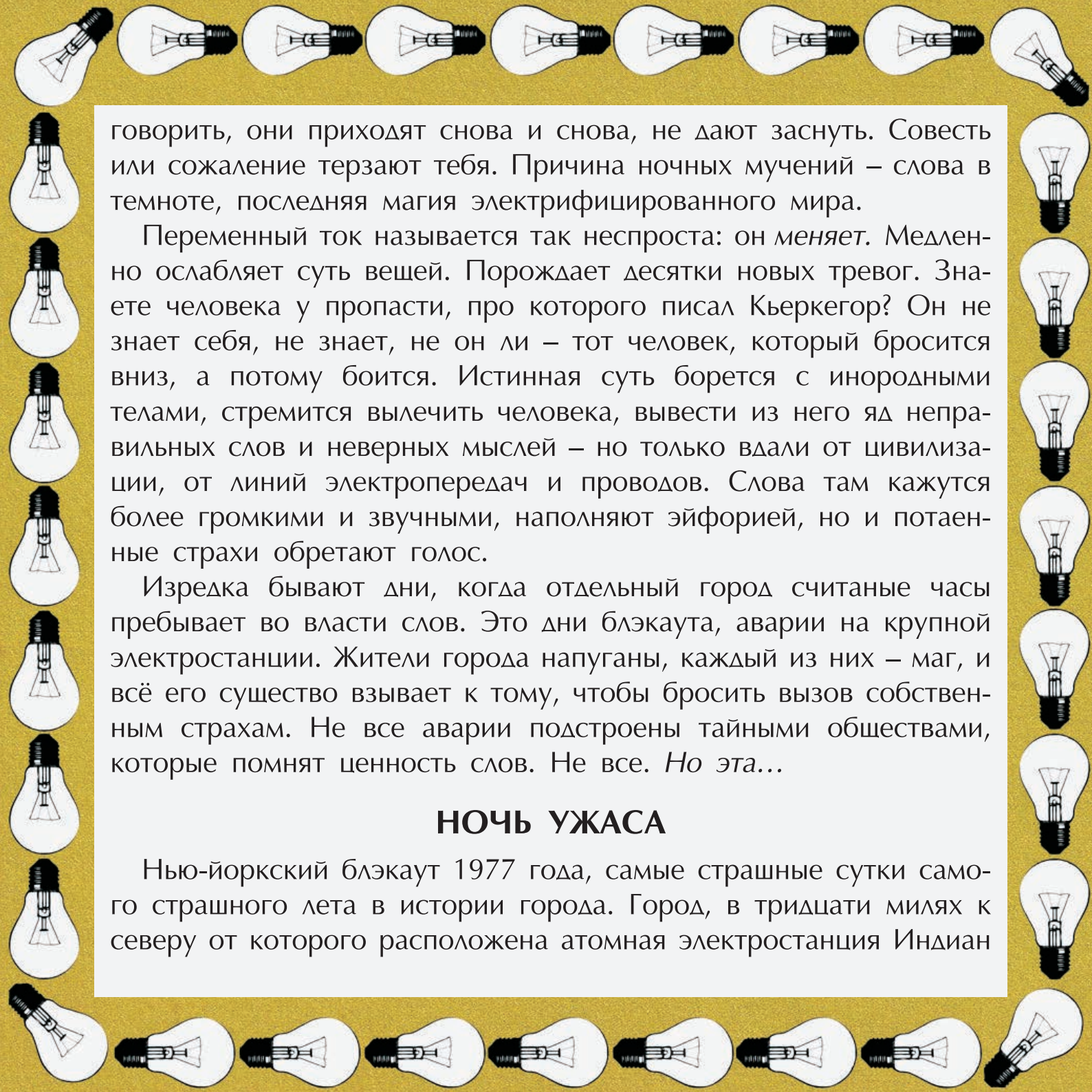
Я не должен бояться.
Страх — убийца разума.
Страх — это маленькая смерть, влекущая за собой полное уничтожение.
Я встречу лицом к лицу со своим страхом.
Я позволю ему пройти через меня и сквозь меня.
И, когда он уйдет, я обращу внутренний взор на его путь.
Там, где был страх, не будет ничего.
Останусь лишь я.

Фрэнк Герберт, «Дюна»

В начале было Слово. Слово обладало могуществом: молитвы изгоняли дьявола, а проклятия вызывали болезни. Люди поклонялись Слову как Богу и обретали святость. Люди искажали, изменяли Слово, даже сочиняли новые слова, и через то получали волшебные, почти магические, силы.

Слово царило во тьме, при свечах, в келийном полумраке. Электрический свет обесценил слова, уничтожил магию, сделал святость редким феноменом. Ночь теперь светлее дня, ночь мигает неживыми огнями. Зачем читать охранную молитву, когда так мало темноты, чтобы её бояться? Зачем верить в силу звёзд, не видя их в слепящем свете уличных фонарей? Электричество не позволяет словам обрести их изначальную мощь. Нити накаливания и диоды говорят тебе: всё хорошо, ты управляешь ситуацией, ты нажмёшь на выключатель – и станет светло. Магии не существует.

...пока ты не гасишь свет. Когда остаёшься один в темноте, ты слышишь голоса за стеной и скрип паркета. Иногда это соседи. Иногда – слова, которые тебе стоило сказать или не стоило



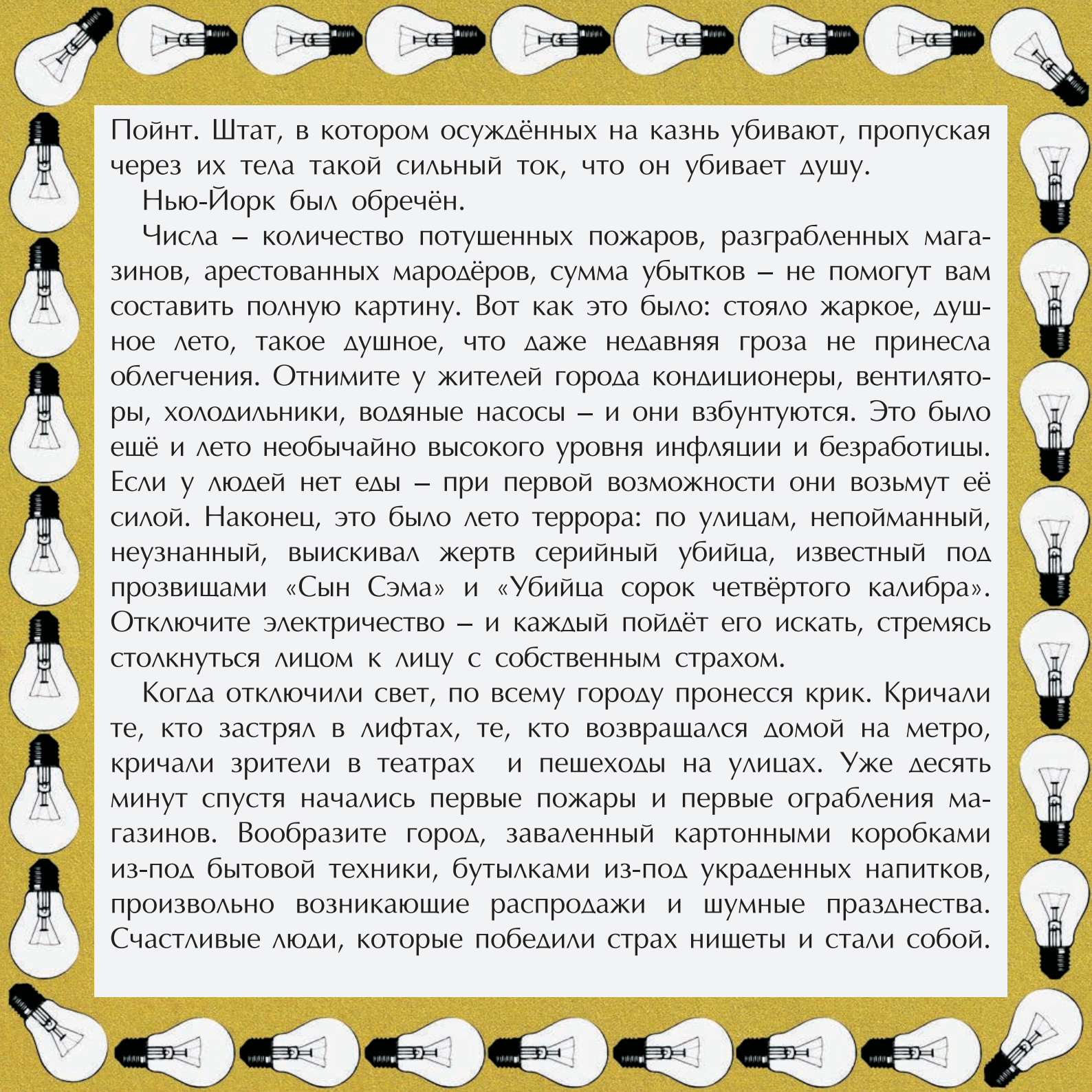
говорить, они приходят снова и снова, не дают заснуть. Совесть или сожаление терзают тебя. Причина ночных мучений – слова в темноте, последняя магия электрифицированного мира.

Переменный ток называется так неспроста: он *меняет*. Медленно ослабляет суть вещей. Порождает десятки новых тревог. Знаете человека у пропасти, про которого писал Кьеркегор? Он не знает себя, не знает, не он ли – тот человек, который бросится вниз, а потому боится. Истинная суть борется с инородными телами, стремится вылечить человека, вывести из него яд неправильных слов и неверных мыслей – но только вдали от цивилизации, от линий электропередач и проводов. Слова там кажутся более громкими и звучными, наполняют эйфорией, но и потаенные страхи обретают голос.

Изредка бывают дни, когда отдельный город считанные часы пребывает во власти слов. Это дни блэкаута, аварии на крупной электростанции. Жители города напуганы, каждый из них – маг, и всё его существо взывает к тому, чтобы бросить вызов собственным страхам. Не все аварии подстроены тайными обществами, которые помнят ценность слов. Не все. *Но эта...*

НОЧЬ УЖАСА

Нью-йоркский блэкаут 1977 года, самые страшные сутки самого страшного лета в истории города. Город, в тридцати милях к северу от которого расположена атомная электростанция Индиан

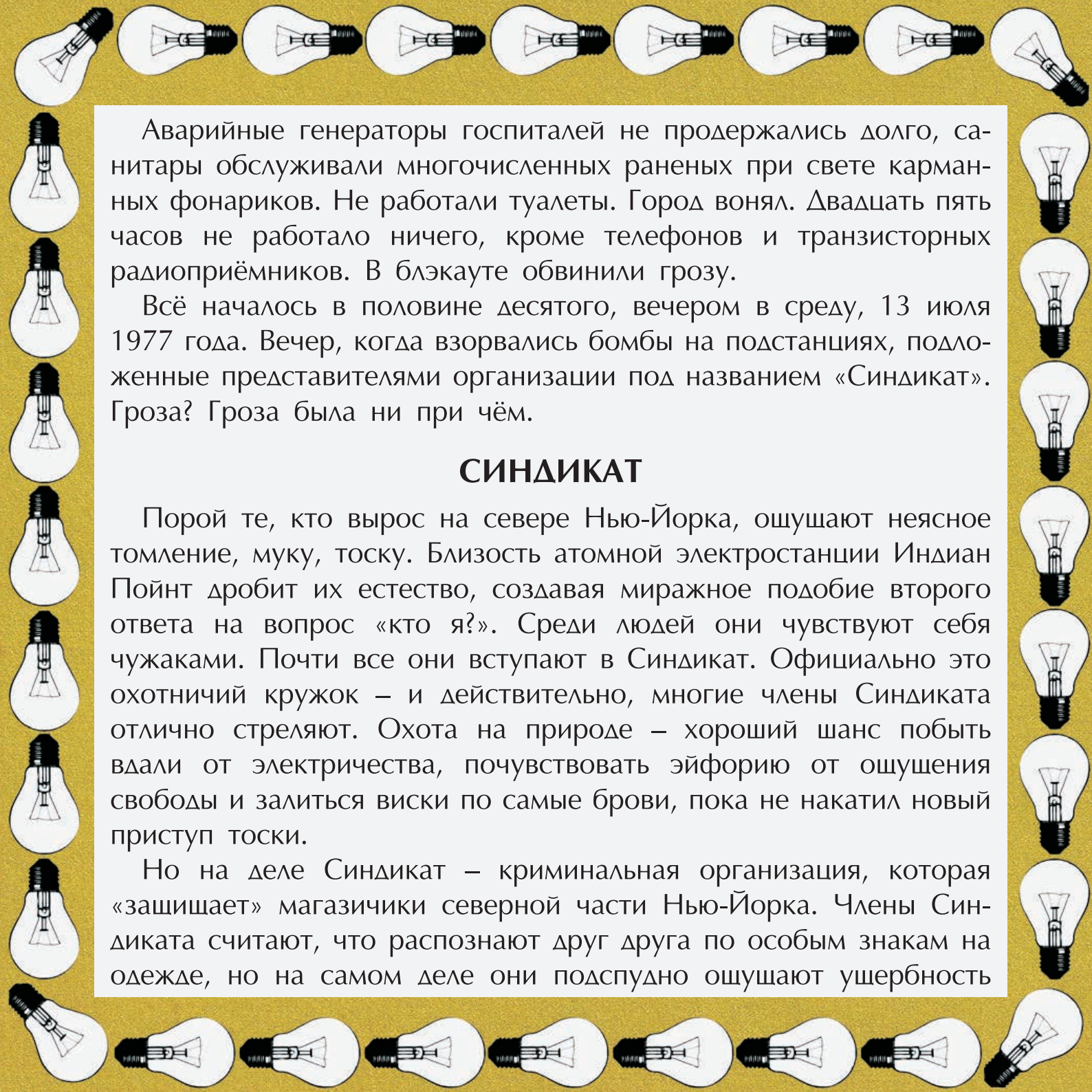


Пойнт. Штат, в котором осуждённых на казнь убивают, пропуская через их тела такой сильный ток, что он убивает душу.

Нью-Йорк был обречён.

Числа – количество потушенных пожаров, разграбленных магазинов, арестованных мародёров, сумма убытков – не помогут вам составить полную картину. Вот как это было: стояло жаркое, душное лето, такое душное, что даже недавняя гроза не принесла облегчения. Отнимите у жителей города кондиционеры, вентиляторы, холодильники, водяные насосы – и они взбунтуются. Это было ещё и лето необычайно высокого уровня инфляции и безработицы. Если у людей нет еды – при первой возможности они возьмут её силой. Наконец, это было лето террора: по улицам, непойманный, неузнанный, выискивал жертв серийный убийца, известный под прозвищами «Сын Сэма» и «Убийца сорок четвёртого калибра». Отключите электричество – и каждый пойдёт его искать, стремясь столкнуться лицом к лицу с собственным страхом.

Когда отключили свет, по всему городу пронёсся крик. Кричали те, кто застрял в лифтах, те, кто возвращался домой на метро, кричали зрители в театрах и пешеходы на улицах. Уже десять минут спустя начались первые пожары и первые ограбления магазинов. Вообразите город, заваленный картонными коробками из-под бытовой техники, бутылками из-под украденных напитков, произвольно возникающие распродажи и шумные празднества. Счастливые люди, которые победили страх нищеты и стали собой.



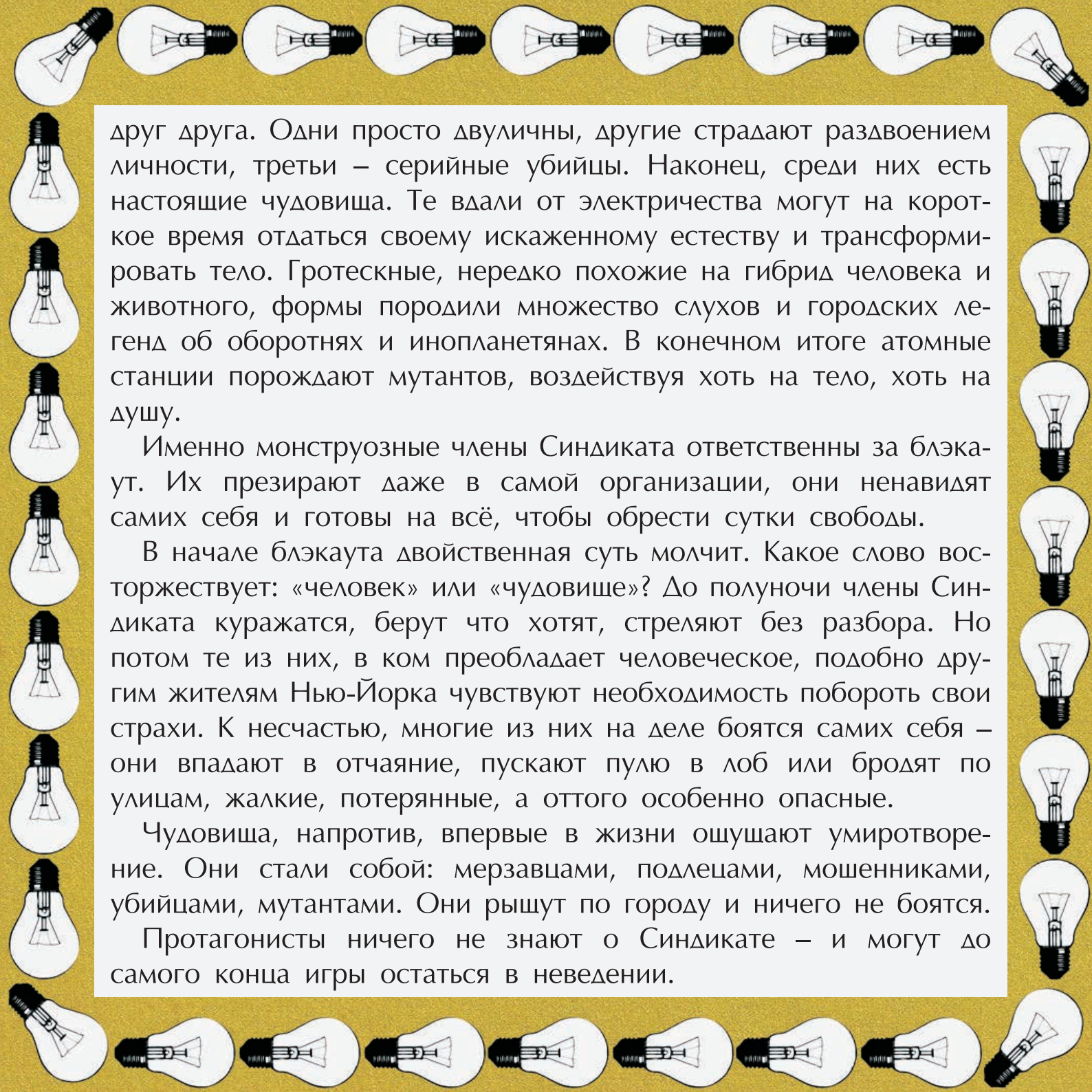
Аварийные генераторы госпиталей не продержались долго, санитары обслуживали многочисленных раненых при свете карманных фонариков. Не работали туалеты. Город вонял. Двадцать пять часов не работало ничего, кроме телефонов и транзисторных радиоприёмников. В блэкауте обвинили грозу.

Всё началось в половине десятого, вечером в среду, 13 июля 1977 года. Вечер, когда взорвались бомбы на подстанциях, подложенные представителями организации под названием «Синдикат». Гроза? Гроза была ни при чём.

СИНДИКАТ

Порой те, кто вырос на севере Нью-Йорка, ощущают неясное томление, муку, тоску. Близость атомной электростанции Индиан Пойнт дробит их естество, создавая миражное подобие второго ответа на вопрос «кто я?». Среди людей они чувствуют себя чужаками. Почти все они вступают в Синдикат. Официально это охотничий кружок – и действительно, многие члены Синдиката отлично стреляют. Охота на природе – хороший шанс побыть вдали от электричества, почувствовать эйфорию от ощущения свободы и залиться виски по самые брови, пока не накатил новый приступ тоски.

Но на деле Синдикат – криминальная организация, которая «защищает» магазинчики северной части Нью-Йорка. Члены Синдиката считают, что распознают друг друга по особым знакам на одежде, но на самом деле они подспудно ощущают ущербность



друг друга. Одни просто двуличны, другие страдают раздвоением личности, третьи – серийные убийцы. Наконец, среди них есть настоящие чудовища. Те вдали от электричества могут на короткое время отдаться своему искаженному естеству и трансформировать тело. Гротескные, нередко похожие на гибрид человека и животного, формы породили множество слухов и городских легенд об оборотнях и инопланетянах. В конечном итоге атомные станции порождают мутантов, воздействуя хоть на тело, хоть на душу.

Именно монструозные члены Синдиката ответственны за блэкаут. Их презирают даже в самой организации, они ненавидят самих себя и готовы на всё, чтобы обрести сутки свободы.

В начале блэкаута двойственная суть молчит. Какое слово восторжествует: «человек» или «чудовище»? До полуночи члены Синдиката куражатся, берут что хотят, стреляют без разбора. Но потом те из них, в ком преобладает человеческое, подобно другим жителям Нью-Йорка чувствуют необходимость побороть свои страхи. К несчастью, многие из них на деле боятся самих себя – они впадают в отчаяние, пускают пулю в лоб или бродят по улицам, жалкие, потерянные, а оттого особенно опасные.

Чудовища, напротив, впервые в жизни ощущают умиротворение. Они стали собой: мерзавцами, подлецами, мошенниками, убийцами, мутантами. Они рышут по городу и ничего не боятся.

Протагонисты ничего не знают о Синдикате – и могут до самого конца игры остаться в неведении.



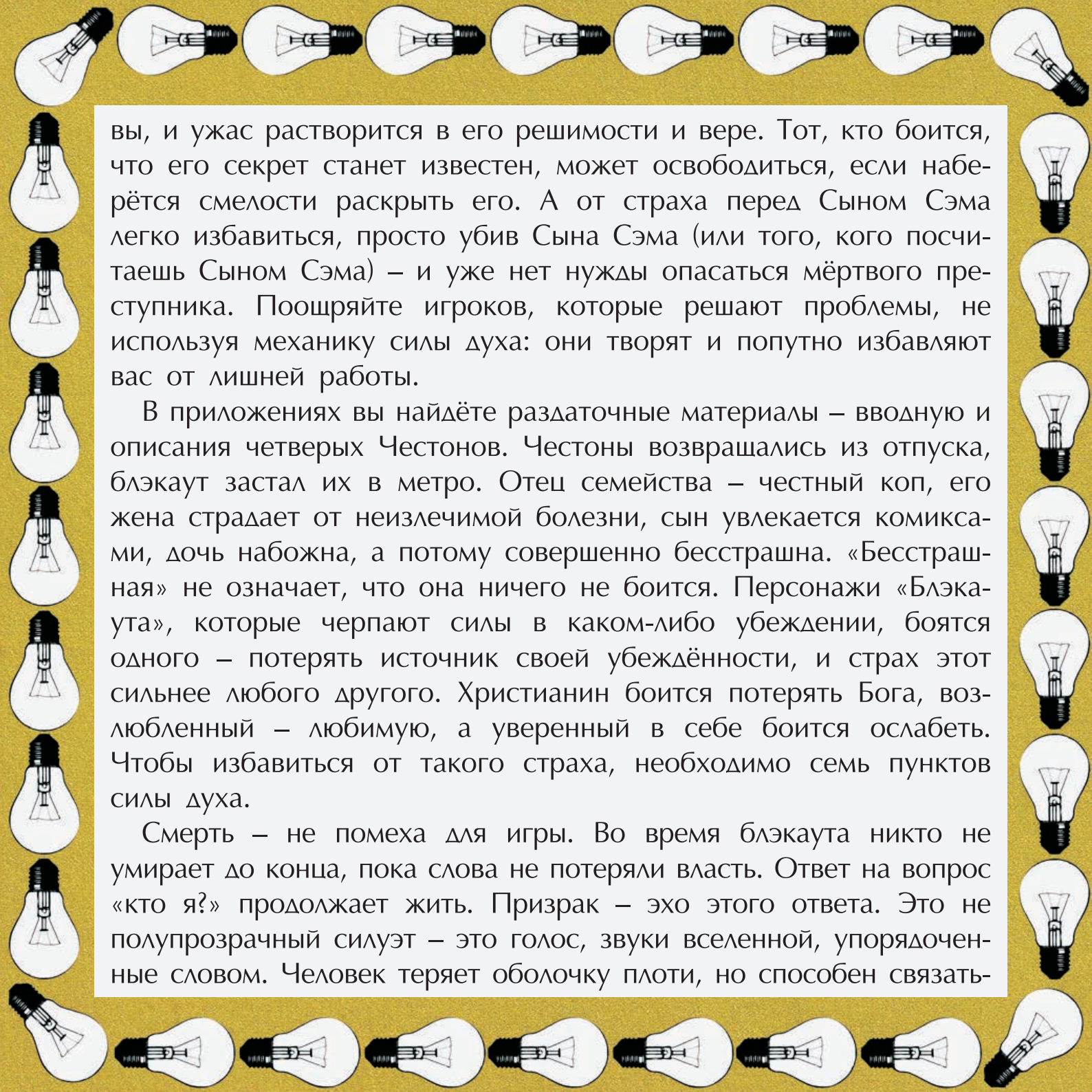
ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Американцы – нация, которая боится. Эдгар По, Говард Лавкрафт, Стивен Кинг были американцами, а это говорит о многом. Не станут исключением и герои «Блэкаута». Каждый из них страдает от четырёх страхов, один из которых – страх Сына Сэма. Вы можете воспользоваться персонажами из приложения или создать своих.

Каждый страх – ступень на пути к обретению самого себя. Лестница страха. Взобраться на самый верх проще тем, у кого есть поддержка от близких. Вот почему персонажи – члены одной семьи. Каждый раз, когда один из них помогает другому, оба получают пункт силы духа. Чтобы одолеть любой страх, нужно два пункта силы духа. Те же два пункта силы духа способны разрешить любой конфликт в пользу персонажа, наполнив значением его слова. Слова, в которые человек вкладывает душу, способны испепелить целую армию и изменить суть вещей.

Но есть одна проблема. Каждый раз, когда кто-то получает силу духа, происходит осложнение. Не обязательно оно превратит жизнь героя в ад. Это усложнение сюжета, событие, которое может привести к конфликту. Подробнее об осложнениях написано в одноимённом разделе буклета.

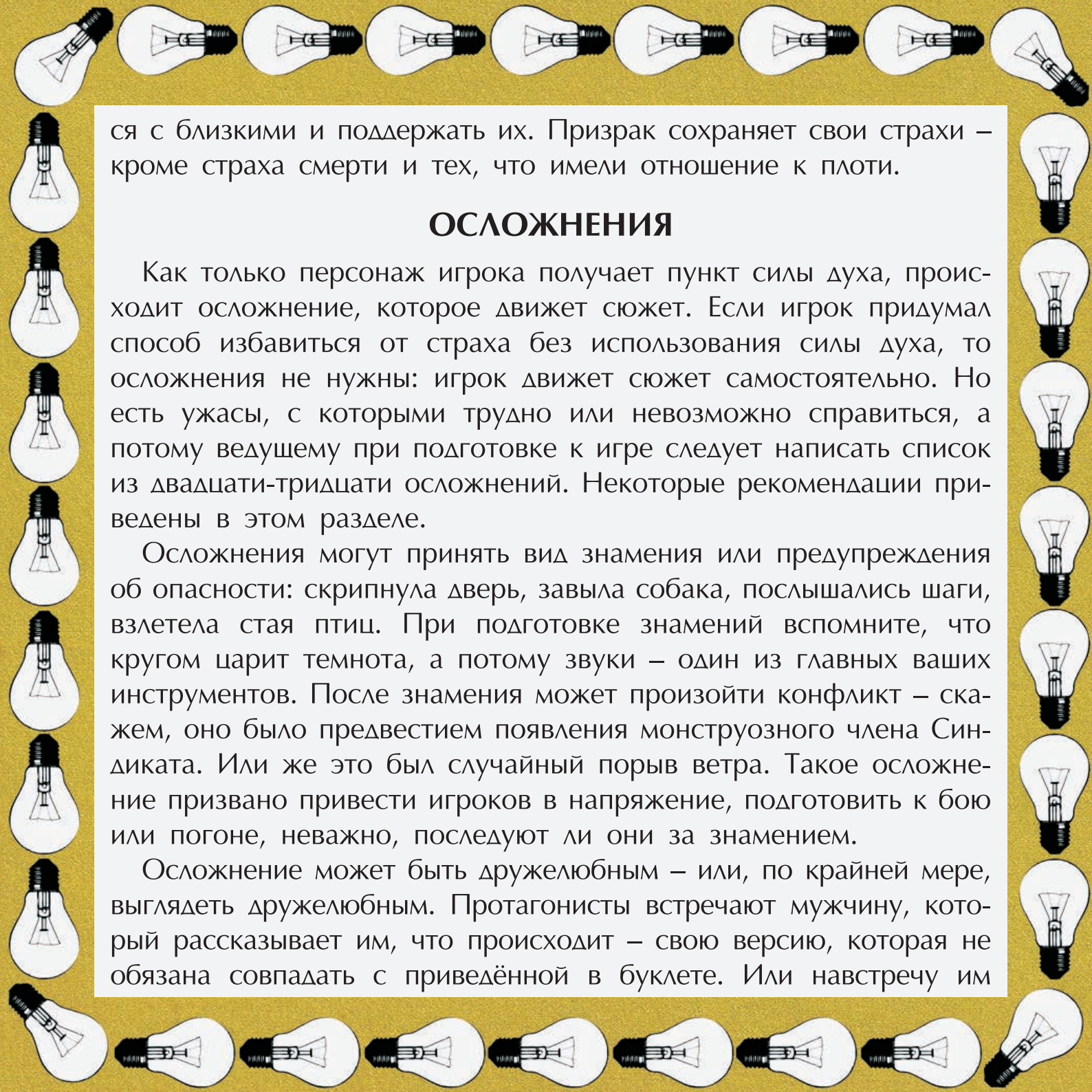
Если игроки предложат свой способ справиться со страхом, без траты пунктов силы духа – позвольте им. Тот, кого пугает темнота, может закрыть глаза, шагнуть во мрак, повторяя слова молит-



вы, и ужас растворится в его решимости и вере. Тот, кто боится, что его секрет станет известен, может освободиться, если наберётся смелости раскрыть его. А от страха перед Сыном Сэма легко избавиться, просто убив Сына Сэма (или того, кого считаешь Сыном Сэма) – и уже нет нужды опасаться мёртвого преступника. Поощряйте игроков, которые решают проблемы, не используя механику силы духа: они творят и попутно избавляют вас от лишней работы.

В приложениях вы найдёте раздаточные материалы – вводную и описания четверых Честонов. Честоны возвращались из отпуска, блэкаут застал их в метро. Отец семейства – честный коп, его жена страдает от неизлечимой болезни, сын увлекается комиксами, дочь набожна, а потому совершенно бесстрашна. «Бесстрашная» не означает, что она ничего не боится. Персонажи «Блэкаута», которые черпают силы в каком-либо убеждении, боятся одного – потерять источник своей убеждённости, и страх этот сильнее любого другого. Христианин боится потерять Бога, возлюбленный – любимую, а уверенный в себе боится ослабеть. Чтобы избавиться от такого страха, необходимо семь пунктов силы духа.

Смерть – не помеха для игры. Во время блэкаута никто не умирает до конца, пока слова не потеряли власть. Ответ на вопрос «кто я?» продолжает жить. Призрак – эхо этого ответа. Это не полупрозрачный силуэт – это голос, звуки вселенной, упорядоченные словом. Человек теряет оболочку плоти, но способен связать-



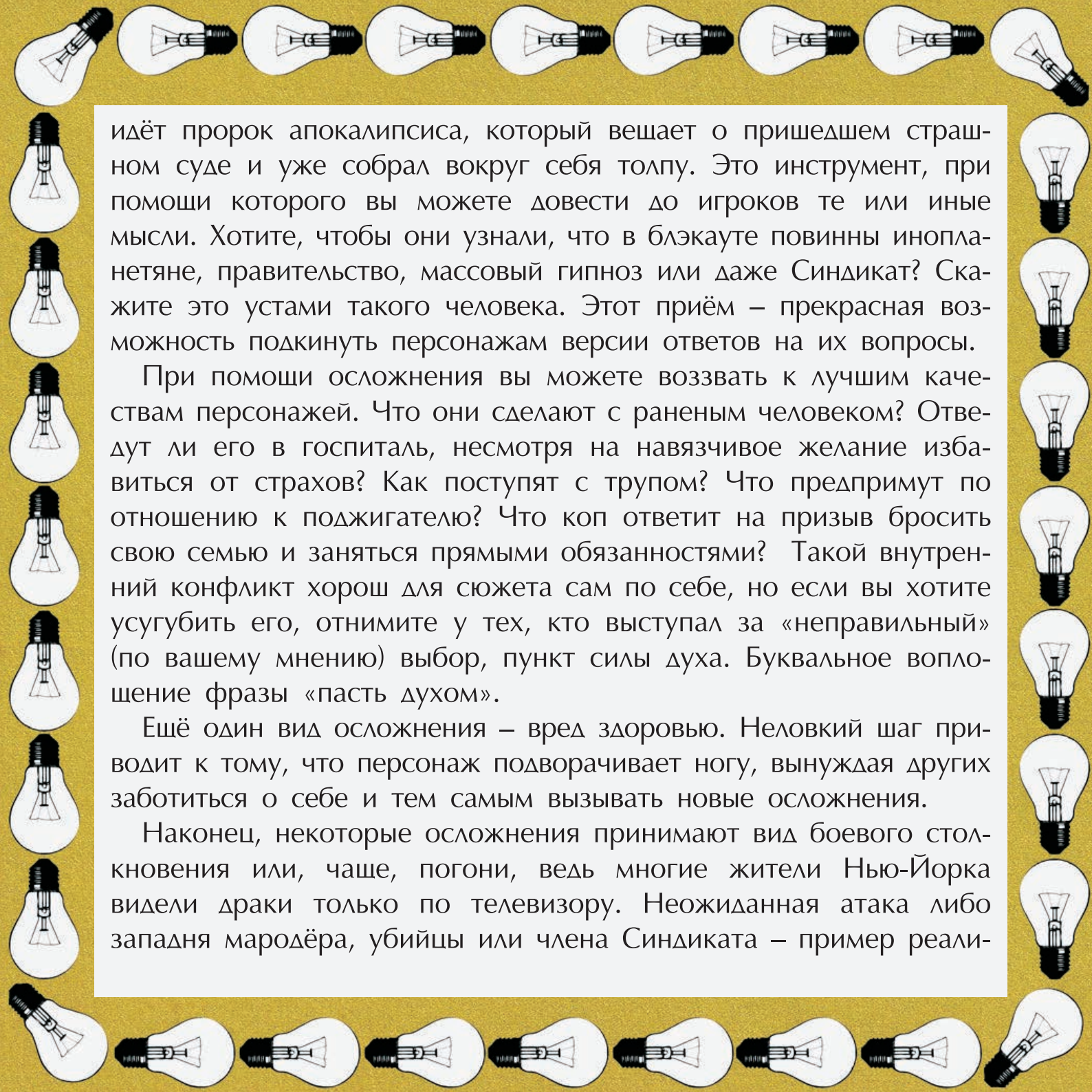
ся с близкими и поддержать их. Призрак сохраняет свои страхи – кроме страха смерти и тех, что имели отношение к плоти.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Как только персонаж игрока получает пункт силы духа, происходит осложнение, которое движет сюжет. Если игрок придумал способ избавиться от страха без использования силы духа, то осложнения не нужны: игрок движет сюжет самостоятельно. Но есть ужасы, с которыми трудно или невозможно справиться, а потому ведущему при подготовке к игре следует написать список из двадцати-тридцати осложнений. Некоторые рекомендации приведены в этом разделе.

Осложнения могут принять вид знамения или предупреждения об опасности: скрипнула дверь, завывла собака, слышались шаги, взлетела стая птиц. При подготовке знамений вспомните, что кругом царит темнота, а потому звуки – один из главных ваших инструментов. После знамения может произойти конфликт – скажем, оно было предвестием появления монструозного члена Синдиката. Или же это был случайный порыв ветра. Такое осложнение призвано привести игроков в напряжение, подготовить к бою или погоне, неважно, последуют ли они за знамением.

Осложнение может быть дружелюбным – или, по крайней мере, выглядеть дружелюбным. Протагонисты встречают мужчину, который рассказывает им, что происходит – свою версию, которая не обязана совпадать с приведённой в буклете. Или навстречу им

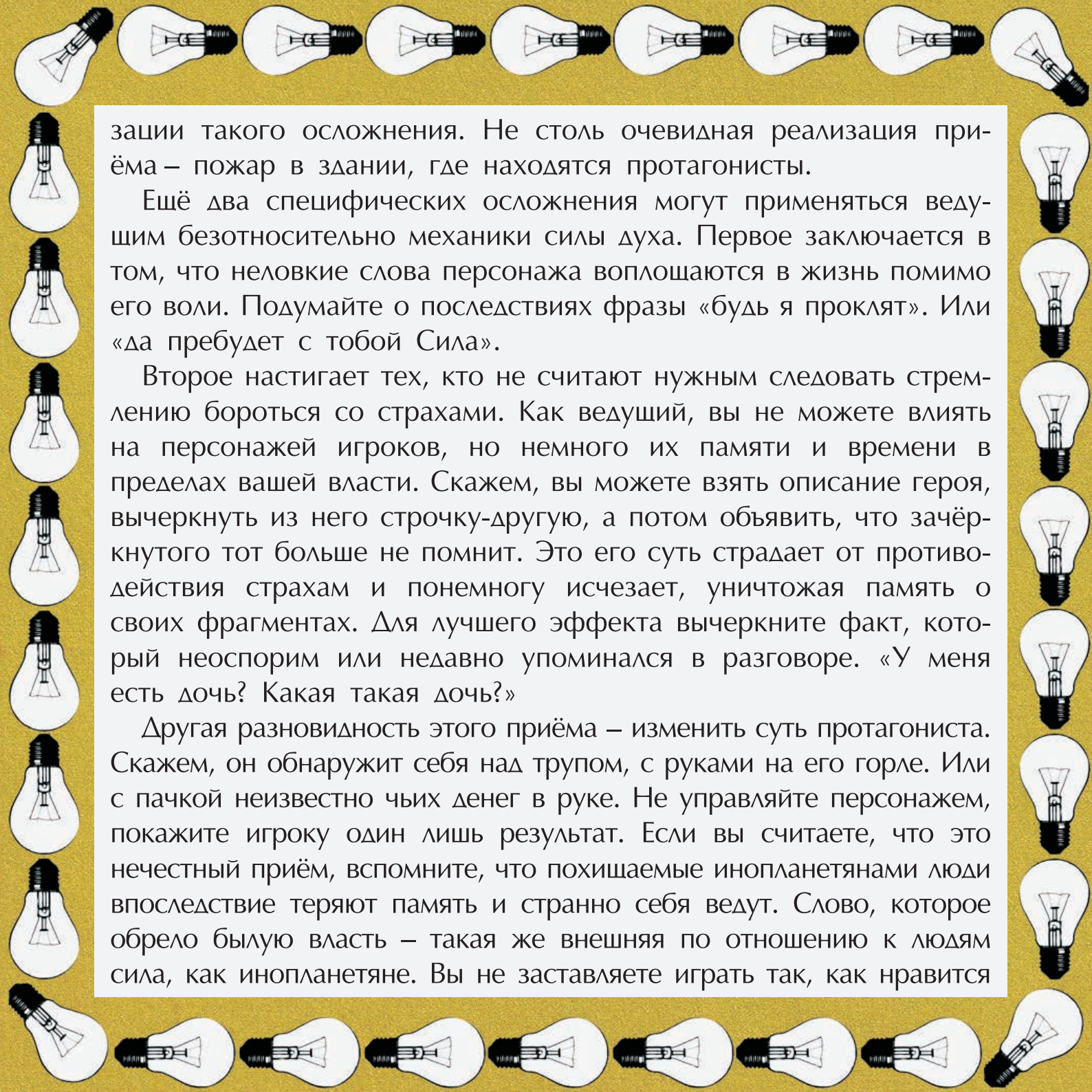


идёт пророк апокалипсиса, который вещает о пришедшем страшном суде и уже собрал вокруг себя толпу. Это инструмент, при помощи которого вы можете довести до игроков те или иные мысли. Хотите, чтобы они узнали, что в блэкауте повинны инопланетяне, правительство, массовый гипноз или даже Синдикат? Скажите это устами такого человека. Этот приём – прекрасная возможность подкинуть персонажам версии ответов на их вопросы.

При помощи осложнения вы можете воззвать к лучшим качествам персонажей. Что они сделают с раненым человеком? Отведут ли его в госпиталь, несмотря на навязчивое желание избавиться от страхов? Как поступят с трупом? Что предпримут по отношению к поджигателю? Что коп ответит на призыв бросить свою семью и заняться прямыми обязанностями? Такой внутренний конфликт хорош для сюжета сам по себе, но если вы хотите усугубить его, отнимите у тех, кто выступал за «неправильный» (по вашему мнению) выбор, пункт силы духа. Буквальное воплощение фразы «пасть духом».

Ещё один вид осложнения – вред здоровью. Неловкий шаг приводит к тому, что персонаж подворачивает ногу, вынуждая других заботиться о себе и тем самым вызывать новые осложнения.

Наконец, некоторые осложнения принимают вид боевого столкновения или, чаще, погони, ведь многие жители Нью-Йорка видели драки только по телевизору. Неожиданная атака либо западня мародёра, убийцы или члена Синдиката – пример реали-




зации такого осложнения. Не столь очевидная реализация приёма – пожар в здании, где находятся протагонисты.

Ещё два специфических осложнения могут применяться ведущим безотносительно механики силы духа. Первое заключается в том, что неловкие слова персонажа воплощаются в жизнь помимо его воли. Подумайте о последствиях фразы «будь я проклят». Или «да пребудет с тобой Сила».

Второе настигает тех, кто не считают нужным следовать стремлению бороться со страхами. Как ведущий, вы не можете влиять на персонажей игроков, но немного их памяти и времени в пределах вашей власти. Скажем, вы можете взять описание героя, вычеркнуть из него строчку-другую, а потом объявить, что зачёркнутого тот больше не помнит. Это его суть страдает от противодействия страхам и понемногу исчезает, уничтожая память о своих фрагментах. Для лучшего эффекта вычеркните факт, который неоспорим или недавно упоминался в разговоре. «У меня есть дочь? Какая такая дочь?»

Другая разновидность этого приёма – изменить суть протагониста. Скажем, он обнаружит себя над трупом, с руками на его горле. Или с пачкой неизвестно чьих денег в руке. Не управляйте персонажем, покажите игроку один лишь результат. Если вы считаете, что это нечестный приём, вспомните, что похищаемые инопланетянами люди впоследствии теряют память и странно себя ведут. Слово, которое обрело былую власть – такая же внешняя по отношению к людям сила, как инопланетяне. Вы не заставляете играть так, как нравится



вам, а побуждаете задуматься: «Быть может, я чудовище? Клептоман? Убийца? Может, Сын Сэма – это я?»

СЫН СЭМА

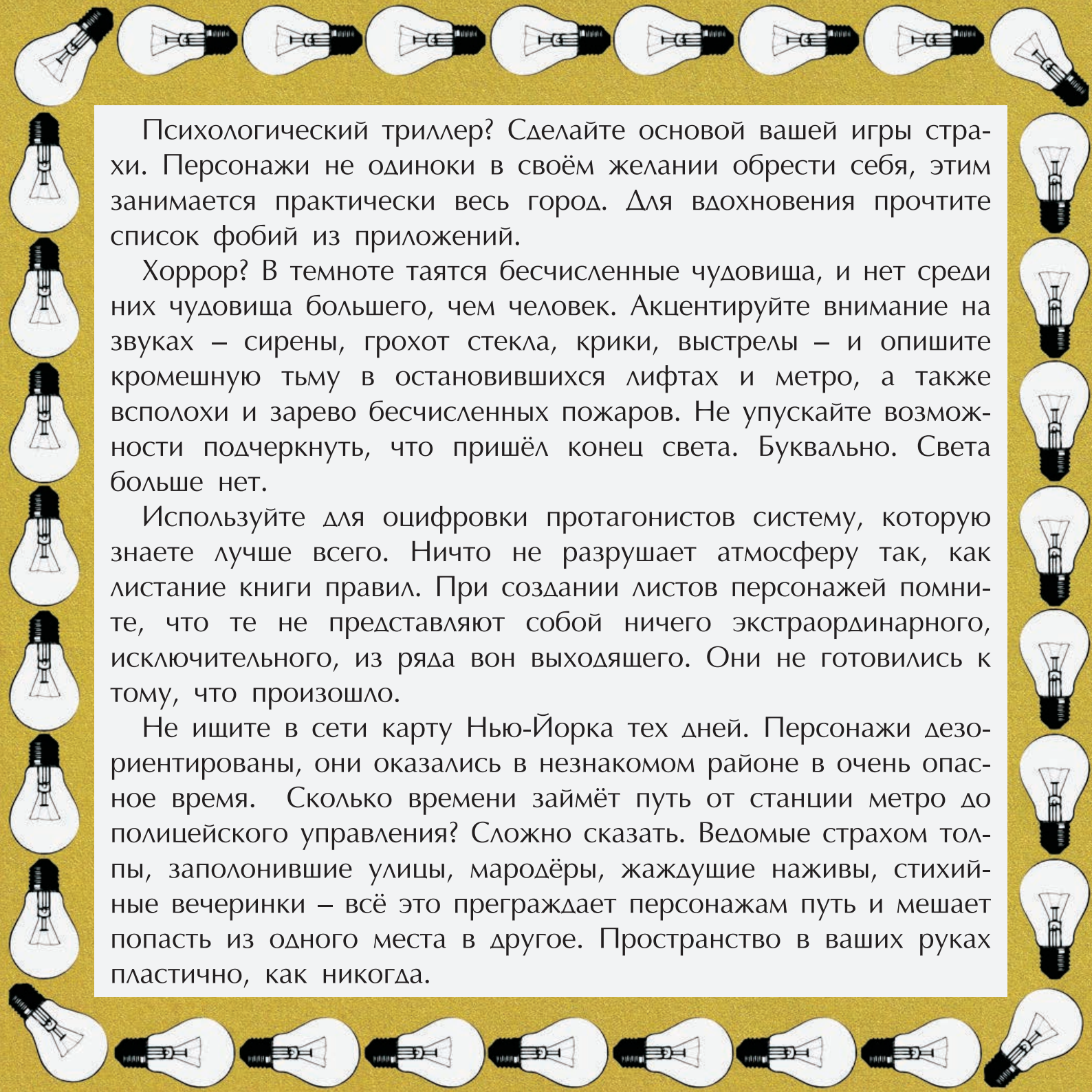
Сын Сэма – это не столько человек, сколько идея. Есть Дэвид Берковиц, реальный американец, про которого написано множество статей, а есть страх лета 1977 года. Каждый житель Нью-Йорка боится, что встретит Сына Сэма или что Сын Сэма окажется их знакомым.

Ни один персонаж ведущего не должен обладать бо́льшим «экранным временем», чем игроки, и Сын Сэма, если вы захотите ввести его в игру, – не исключение. Игроки приходят к вам, чтобы быть звёздами, а не наблюдателями. Дайте им именно то, чего они хотят.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

«Блэкаут» провести несложно, поскольку ваша роль на этот раз – не активная, а реактивная. Для начала определитесь с жанром.

Городское фэнтези? Тогда сосредоточьтесь на магии блэкаута, внимательно слушайте игроков. Одна их фраза способна вызвать чертей или отправить в преисподнюю! Угадайте, какая. Обратите внимание игроков на то, что весь Нью-Йорк фактически вернулся в прошлое, оставшись без технологий. Без электричества тостер – просто кусок металла.



Психологический триллер? Сделайте основой вашей игры страхи. Персонажи не одиноки в своём желании обрести себя, этим занимается практически весь город. Для вдохновения прочтите список фобий из приложений.

Хоррор? В темноте таятся бесчисленные чудовища, и нет среди них чудовища большего, чем человек. Акцентируйте внимание на звуках – сирены, грохот стекла, крики, выстрелы – и опишите кромешную тьму в остановившихся лифтах и метро, а также всполохи и зарево бесчисленных пожаров. Не упускайте возможности подчеркнуть, что пришёл конец света. Буквально. Света больше нет.

Используйте для оцифровки протагонистов систему, которую знаете лучше всего. Ничто не разрушает атмосферу так, как листание книги правил. При создании листов персонажей помните, что те не представляют собой ничего экстраординарного, исключительного, из ряда вон выходящего. Они не готовились к тому, что произошло.

Не ищите в сети карту Нью-Йорка тех дней. Персонажи дезориентированы, они оказались в незнакомом районе в очень опасное время. Сколько времени займёт путь от станции метро до полицейского управления? Сложно сказать. Ведомые страхом толпы, заполонившие улицы, мародёры, жаждущие наживы, стихийные вечеринки – всё это преграждает персонажам путь и мешает попасть из одного места в другое. Пространство в ваших руках пластично, как никогда.

Наконец, помните, что в основе отношений между героями лежат поддержка и взаимопомощь. «Блэкаут», несмотря на мрачный антураж – оптимистичная игра, это игра о важности семейных связей. Игра о любви к своей семье.

ПОСЛЕСЛОВИЕ АВТОРА

Меня зовут wicked, и я хочу сделать вам подарок. Мой подарок – слова. Эти слова, содержимое этого буклета. Только от вас зависит, обретут ли они значение и силу. Удачных игр!





ПРИЛОЖЕНИЕ 1 РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Распечатайте раздаточные материалы. Если есть возможность, поместите их в конверт и вручите игрокам за день-два до игры.

Вагон метро. Невыносимо душно, полным-полно людей и пахнет чьими-то подмышками. Пахнет как сотня подмышек.

Твоя семья возвращалась из отпуска, куда уехала, чтобы спастись от духоты Нью-Йорка. Вы стояли, держась за поручни, когда погасли огни и поезд со скрежетом остановился. Падать было некуда, так плотно набит вагон, и тебе удалось устоять, отделавшись парой тычков от соседей. После мгновения тишины со всех сторон слышались возмущённые голоса, крики, визги, но они быстро стихли. Казалось, что слова в крошечной темноте подземья обладают весом и с едва уловимым звоном падают на пол.

Ты мучительно ощущаешь собственную смертность, сознание вопит от ужаса при мысли о том, что оно прекратит своё существование. Тебе и раньше было известно, что придёт день и ты умрёшь, но разум милосердно позволял тебе мыслить свою жизнь бесконечной. Ты уже умираешь, умираешь от болезни, умираешь от яда. Ты страдаешь из-за того, что ты тот человек, каким должен быть. Так страдает монах, что решил уподобиться Христу или Будде, но видит в себе зёрна греха. Тебя терзают вопросы: кто я? зачем я живу? Наверное, ты сходишь с ума, раз идея о том, чтобы пойти и бросить вызов всем своим страхам кажется здоровой.

Пришло время победить эту болезнь. Больше ты не будешь бояться.



ПРИЛОЖЕНИЕ 2 ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Джейкоб Честон, офицер полиции

Ты честный полицейский, один из последних в этом проклятом городе. Ты любишь свою работу, и ты любишь семью – и всю жизнь разрывался между ними. Похоже, добром это не кончилось: в последний месяц Эмили, твоя жена, сама не своя. Она слишком ласкова и внимательна к тебе, будто заглаживает вину, но ты знаешь эту женщину двадцать лет и видишь боль в глубине её глаз. Тебе кажется, что она изменяет. Ты устроил всю эту затею с отпуском, чтобы внимательно к ней присмотреться. Святые угодники, кажется, твоему браку скоро придёт конец!

Страх Сына Сэма – паршивец даже присылает издевательские записки в полицейское управление, и когда ты прочёл их, то по-настоящему испугался. Он сумасшедший, абсолютно сумасшедший.

Страх, что жена изменяет – сама мысль об этом заставляет тебя морщиться. Пусть она уже не та, какой была двадцать лет назад, но это *ТВОЯ* женщина.

Страх потерять работу – цены на нефть как никогда высоки, а для трудяги вроде тебя это означает одно – если ты не будешь чертовски хорош, то тебя вышвырнут на улицу, и твоя семья начнёт голодать.

Страх смерти близких – смерть для полицейского – реальность. Смерть в Нью-Йорке – статистика. Каждый день есть шанс, что Сын Сэма нападёт именно на твоего ребёнка.



Эмили Честон, домохозяйка


Месяц назад ты узнала, что у тебя неоперабельный рак печени. Мир воспринимается проще, контрастнее, когда перед глазами идёт обратный отсчёт. Ты страдаешь от того, что была легкомысленна и беспечна, а потому не одарила мужа и детей и половиной той нежности и заботы, которую они заслуживают. Ты любишь их и стараешься быть образцовой женой и матерью, пока ещё есть время, но скрывать острую боль становится всё труднее. Тебе кажется, что Джейкоб, твой муж, что-то заподозрил.

Страх Сына Сэма – ты боишься не за себя - что тебе терять? Но ты боишься за детей, которые слишком много времени проводят на улицах. Как известно, жертвы Сына Сэма – влюблённые парочки, а Бенджамин и Виктория молоды и хороши собой.

Страх смерти – этот липкий холод по спине стал за последний месяц привычным, как старая пижама. Ты обречена, но не способна с этим смириться.

Страх, что члены семьи узнают о твоей болезни – ты так и не смогла сказать им. Они бы начали плакать, утешать тебя, в их глазах поселилось бы горе задолго до того, как твой гроб опустят в могилу. Ты хочешь, чтобы они были счастливы. Ещё немного. Ещё чуть-чуть.

Страх смерти близких – у Джейкоба опасная работа, а дети живут и учатся в одном из самых криминальных городов Америки. Каждый день ты боишься, что один из них не вернётся домой. Каждый день.



Бенджамин Честон, студент колледжа

Три недели назад состоялась премьера фильма «Звёздные Войны 4: Новая надежда»; в разгаре бронзовый век комиксов. Для тебя это важно. Это единственная важная вещь в мире. Отец для тебя – настоящий супергерой. Ты неплохо рисуешь и собираешься посвятить свою жизнь созданию комиксов.

Страх Сына Сэма – страшно ходить по улицам, когда газетные заголовки пророчат тебе кучу пуль сорок четвёртого калибра промеж глаз. Но отец поймаёт его, точно поймаёт. Ты уже нарисовал про это комикс.

Страх женщин – девушки всегда над тобой смеялись. Они смеялись над скобками на твоих зубах, над твоими увлечениями и даже над твоей причёской. Ты не можешь, как другие, небрежно подойти и поговорить с красоткой, и тебя это совсем не радует.

Страх смерти отца – «Джейкоб Честон, суперкоп» – так написано на обложке. Конечно, настоящий герой не может умереть. Конечно, отец не умрёт. Так ведь?

Страх разочароваться в отце – ты не видишь никого, кроме отца, опека матери тебе надоела, а сестра слишком серьёзна. Ты не только боишься потерять отца, ты втайне боишься лишиться образца для подражания.



Виктория Честон, ученица католической школы

В раннем детстве Виктория зашла в церковь, увидела икону и заглянула в глаза Христа. Она сильно изменилась; многие скажут, что не к лучшему. Жизнь её стала бесконечным трудом по подражанию Спасителю, трудом тяжёлым и неблагодарным. Это всё равно что лить воду в бездонную бочку: сколько не отдаёшь, всё мало.

Ты любишь свою родню, но отстранённо-холодной любовью. Ты готова им помочь, как помогал ближнему самаритянин из притчи Иисуса, как и любому человеку, который окажется в беде, вне зависимости от того, связаны ли вы узами крови. Тебе кажется, что семья не слишком хорошо относится к твоей вере.

Страх утраты веры – Виктория променяла тысячи источников для беспокойства на один, но большой: она ежеминутно боится потерять крылья за спиной, найденные ответы на вопросы «в чём смысл?» и «зачем?».



ПРИЛОЖЕНИЕ 3 БЭЙДЖИ С ИМЕНАМИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игрокам удобнее, а ведущему приятнее, когда игроки обращаются друг к другу по именам персонажей.

**Джейкоб
Честон**

**Бенджамин
Честон**

**Эмили
Честон**

**Виктория
Честон**



ПРИЛОЖЕНИЕ 4 ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

<http://blackout.gmu.edu/> – англоязычный сайт о нью-йоркских блэкаутах. Рассказы очевидцев, газетные статьи, исследования. Конечно, люди были слишком напуганы, чтобы рассказать, что произошло *на самом деле*, но всё же сайт представляет интерес.

http://corpust.ru/2009/08/25/page,1,njujorskoe_zatmenie_blackout_1977.html – русскоязычная статья о блэкауте 1977 года по материалам газетных публикаций.

<http://www.libo.ru/2625.html> – список фобий.

Nightmares of Mine/GURPS Horror 3ed/GURPS Horror 4ed – «Кошмары мои» написана Кеннетом Хайтом, и она незаменима, если вы хотите создать атмосферу хоррора. Хотя «незаменима» – это явное преувеличение, ведь материал книги после некоторой переработки лёг в основу GURPS Horror третьей и четвёртой редакции.

Книга правил вашей любимой игры – система работает в ваших руках как часы? Отлично! Но всё же пробежите глазами страницы перед игрой. Долгий поиск нужного правила не пойдёт атмосфере на пользу.