

# H. P. LITECRAFT



ЛЁГКАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА  
СОЗДАННАЯ ДЛЯ ИГР В ЖАНРЕ  
ЛАВКРАФТИАНСКИХ УЖАСОВ

Одно дело — преследовать нечто безымянное, но совсем другое — найти его.  
«Данвичский кошмар»  
Говард Филлипс Лавкрафт

**HaveFun Playing Litcraft** — это лёгкая ролевая система на базе PbtA, созданная для настольных ролевых игр жанра лавкрафтианских ужасов.

## Что такое лавкрафтианские ужасы?

Это жанр, основанный на творчестве Говарда Лавкрафта. В нём вам предстоит столкнуться с древними могущественными существами и культурами, им посвящёнными, ощущать бессилие перед неведомой вселенной и терять рассудок от столкновения с необъяснимым. Как правило, место и время действия — США 1920-30-х гг.

## Почему PbtA?

Игры Powered by the Apocalypse отличаются тем, что в них обычно упрощены характеристики и нет сложных механик. Акцент делается на создании интересной истории, а не на числах.

В отличие от многих тяжёловесных игр, в PbtA описаны лишь общие принципы, оставляющие детали на усмотрение игроков. Они часто сами интерпретируют результаты бросков, совместно создавая драматические ситуации.

## Хорошо, что дальше?

Вам нужно прочитать правила, создать персонажей и выбрать Рассказчика (ведущего), которому предстоит создать заготовку для приключения или взять готовое.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Имя

Придумай имя и фамилию для персонажа или выбери из списка.

**Женские:** Агата, Барбара, Венди, Глория, Дороти, Ева, Зои, Ирэн, Коралина, Линда, Маргарет, Нора, Одри, Патрисия, Рут, Саманта, Тина, Фиона, Хелен, Шерил, Элизабет

**Мужские:** Адам, Бен, Винсент, Генри, Дастин, Захария, Итан, Кевин, Ллойд, Марвин, Николас, Оливер, Пол, Роберт, Стивен, Томас, Уильям, Фрэнк, Хью, Чарли, Шон, Эдвард

**Фамилии:** Бишоп, Ван Дайн, Вэллс, Гэмвелл, Дадли, Джермин, Итвуд, Кейден, Лонг, Марш, Перкинс, Сэнд, Тэлби, Туттл, Уилер, Уэйтли, Фостер, Чалмерс, Харроп, Хейден, Янг

### Ключевые понятия мифологии Ктулху

- Великие Древние и Иные боги — это непостижимые космические существа, предшествовавшие человечеству. Старшие боги — подобны им, но обитали на Земле и более благосклонны к людям.
- Древние нечеловеческие расы находились в контакте с этими божествами и обладали властью и знанием, превышающем всякое человеческое понимание.
- Культы это очень разные группы людей, преданно поклоняющихся божествам. Они привержены тайным обрядам, жертвоприношениям и колдовству, стремясь получить доступ к неестественной силе и знанию своих покровителей.

### ТИПАЖ

Это род занятий, пол и мотив участвовать в расследовании.

Персонаж может быть любого пола.

Придумай свои варианты либо возьми случайные. Для этого брось два шестигранника: выпавшие цифры помогут выбрать.

*Старайся не брать одинаковые варианты с другими игроками.*

### Род занятий

**Дубли:** Полицейский детектив или частный сыщик

- 1-2: Исследователь-антрополог
- 1-3: Завязавший бутлегер
- 1-4: Иллюзионист и мошенник
- 1-5: Исписавшийся автор детективов
- 1-6: Отставной военный фельдшер
- 2-3: Флэпперка, дочь сенатора
- 2-4: Священник-экзорцист
- 2-5: Репортер «Аномалия Экспресс»
- 2-6: Антиквар-коллекционер
- 3-4: Парапсихолог и медиум
- 3-5: Увлечённый изобретатель
- 3-6: Экзальтированный художник
- 4-5: Военный лётчик или моряк
- 4-6: Странствующий хобо
- 5-6: Запивший полевой археолог

*Обычно я прошу, чтобы хотя бы один из игроков взял на себя роль детектива, а всех остальных, сколь бы странными они ни были, можно записать как консультантов, экспертов-криминалистов и друзей детектива, которых ему или ей пришлось привлечь.*

### ВЫИГРАТЬ В РОЛЕВУЮ ИГРУ?

Выиграть в этой игре — это создать вместе с Рассказчиком и другими игроками захватывающую историю.

### МОТИВ

**Дубли:** Расследование поручил тот, кому нельзя отказать

- 1-2: Щедрый заказ от очень сомнительных личностей
- 1-3: Преданность тому, кто уже увяз в этом расследовании
- 1-4: Преследует череда неудач и персонаж оказался втянут в это дело
- 1-5: В поиске новых материалов
- 1-6: На полях Первой Мировой ты увидел нечто неопишное и теперь след этого кошмара как-то связан с произошедшим преступлением
- 2-3: Научный интерес к явлениям, связанными с произошедшим
- 2-4: Поиск острых ощущений
- 2-5: Жажда мести предполагаемым участникам этого преступления
- 2-6: Попытка разобраться в природе своих странных видений
- 3-4: Наследство от дяди, умершего в психиатрической лечебнице
- 3-5: Поиск загадочно пропавшей сестры или брата
- 3-6: Оказался ценным свидетелем этого преступления
- 4-5: Желание докопаться до мистической сути Пыльного котла
- 4-6: Поиск запретных знаний
- 5-6: Уничтожение улик о существовании Мифов Ктулху



## СТОЛПЫ РАССУДКА

Это то, ради чего твой персонаж готов жить и бороться. То, что удерживает его от безумия и отчаяния. Это может быть как абстрактный феномен, так и что-то конкретное, имеющее значение для твоего персонажа.

Придумай два своих варианта либо выбери случайные два Столпа:

*Дубли:* Вера в личный успех в жизни

- 1-2: Репутация, и положение персонажа в обществе
- 1-3: Жизнь и здоровье близкого
- 1-4: Взаимная любовь
- 1-5: Вера в ценность жизни
- 1-6: Религия, вера (как в конкретное божество, так и абстрактная вера в торжество добра и света)
- 2-3: Уважение к традициям и преемственность поколений
- 2-4: Гордость за свою профессию
- 2-5: Семья, кровь и честь
- 2-6: Вера в прогресс и науку
- 3-4: Красота природы
- 3-5: Нравственность, ощущение себя праведным, правильным
- 3-6: Искусство, творчество
- 4-5: Гедонизм, жизнь ради развлечений
- 4-6: Патриотизм, гордость за страну
- 5-6: Любовь к родному городу или поселению, землячество

Выбрав Столпы рассудка и Изъян — не забывай про них и пытайся отыгрывать. Это отличительные черты твоего персонажа.

## ИЗЪЯН

Придумай либо выбери случайный:

*Дубли:* **Скептик** (склонен объяснять мистику рациональными причинами)

- 1-2: **Плохая кредитная история** (бедность, долги, плохая репутация)
- 1-3: **Навязчивая идея** (какая? она мешает действовать рассудительно)
- 1-4: **Звериная антипатия** (животные очень не любят этого персонажа)
- 1-5: **Губительная привычка** (пристрастился к чему-то вредному)
- 1-6: **Зависимость от игр** (персонаж склонен рисковать жизнью из-за азартных игр или ставок)
- 2-3: **Неуклюжесть** (в руках этого персонажа всё часто ломается)
- 2-4: **Патологическая ложь** (старается рассказывать небылицы, и сам легко верит в чужую ложь)
- 2-5: **Сорвиголова** (персонаж не заботится о безопасности и ненавидит строить долгие планы)
- 2-6: **Мизофобия** (навязчивый страх испачкаться; можно заменить на другую фобию)
- 3-4: **Белая ворона** (трудно скрыть принадлежность персонажа к страте, к которой относятся негативно)
- 3-5: **Печать безысходности** (персонаж неизлечимо болен)
- 3-6: **Трусость** (в критической ситуации бежит без оглядки)
- 4-5: **Проблемы с памятью** (провалы в памяти или ложные воспоминания)
- 4-6: **Грязные связи** (порвал с мафией, это так просто не проходит)
- 5-6: **Бывший культист** (прошлое начинает догонять отступника)

## ПРЕИМУЩЕСТВО

Особенность, свойство твоего персонажа. Можно опираться на него для отыгрыша роли (игнорируя написанное в скобках) либо использовать как механику (тогда смотри, что написано в скобках).

Придумай своё преимущество, либо выбери случайное:

*Дубли:* **Крепкая психика** (один раз за игру может отменить повышение Безумия — себе и одному соратнику)

- 1-2: **Шестое чувство** (предвидит угрозы, беды и опасности)
- 1-3: **Свой в доску** (вызывает доверие к себе у простых людей)
- 1-4: **Известность** (персонажа узнают на улицах, у него есть поклонники, которые стараются помочь или взять автограф, иногда назойливо)
- 1-5: **Телеграмма другу** (обширный круг знакомств по переписке)
- 1-6: **Призвание** (увеличь одну Характеристику на +1)
- 2-3: **Второе дыхание** (когда у персонажа заполнены 3 ячейки Шрамов, результат всех бросков\* с Риском увеличен на +1)
- 2-4: **Ничего святого** (ничего не боится, не проходит проверок самообладания, бросок\* с Безумием используется только когда сам совершает что-то мистическое)
- 2-5: **Комок жил** (нет штрафов (-1) при получении Шрамов)
- 2-6: **Родовой амулет** (носящий его укрыт от внимания прислужников Великих Древних и Иных богов, но не от них самих или их порождений)

\* — про броски с Риском и броски с Безумием рассказано на следующей странице.

3-4: **Гипнотизёр** (персонаж может воздействовать на разум людей, спокойно общающихся с ним, и даже внедрять им ложные воспоминания, делая для этого бросок\* с Риском)

3-5: **Связи с подпольем** (с культом или криминальной организацией, к которой он может обратиться за советом или помощью)

3-6: **Спасительное забытие** (если персонаж должен погибнуть, то он теряет сознание и каким-то чудом избегает гибели, навсегда утратив это Преимущество)

4-5: **Кровавые ритуалы** (начинает с Безумием = 2 и без одного Столпа рассудка; принеся жертву, персонаж может сотворить ритуал, совершив для этого бросок\* с Безумием; список дан на другой странице)

4-6: **Полночная сестра** (начинает с Безумием = 2 и без одного Столпа рассудка; ночью просыпается вторая личность, даёт советы, позволяет видеть незримое и пытается перехватить контроль над телом)

5-6: **Знаки Старших богов** (начинает с Безумием = 2 и без одного Столпа рассудка; потратив Ресурс, герой может нанести один из знаков с непродолжительным эффектом):

- **Киш** — преграждает путь порождениям Мифов Ктулху;
- **Коф** — укрывает разум от снов, закрывает прорехи в Страну грёз, ослабляет действие артефактов и колдовских ритуалов;
- **Хаз** — позволяет поверхностно, но быстро постигать содержание книг и свойства предметов.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

У персонажа есть 4 Характеристики, показывающие его сильные и слабые стороны. Какая Характеристика «проверяется», зависит от ситуации.

**Атлетика** — сила, реакция, ловкость и стойкость тела, умение красться, драться, убегать, плавать, воровать и залезать в места, где вас не ждут.

**Риторика** — интегрированность в общество, способность понять, что движет человеком, собирать слухи, манипулировать и обманывать, отдавать чёткие и понятные приказы, убеждать и успокаивать.

**Наука** — эрудиция и образование, дисциплины, начиная от анатомии и медицины, заканчивая историей искусств и оккультизмом.

**Техника** — острота органов чувств, работа с механизмами, вождение, пилотирование, меткость стрельбы, взлом замков и ремонт поломанного.

Отметь у каждой Характеристики, не повторяясь, одно из 4 значений: «+2», «+1», «±0» и «-1». Эти значения — модификаторы к броску с Риском. Чем он больше, тем вероятнее успех при проверке этой Характеристики.

## ХОД ИГРЫ

- Рассказчик описывает ситуацию
- Игрок описывает действия героя
- Рассказчик описывает результат действия или же просит сделать бросок с Риском или бросок с Безумием, а затем вместе с игроком интерпретирует результат.

*Не делайте много бросков.*

*Пары за сцену вполне достаточно.*

## БРОСКИ И ПРОВЕРКИ

Когда игрок хочет, чтоб его персонаж совершил действие, он «делает заявку» — рассказывает, что персонаж пытается сделать.

Бросок нужен только тогда, когда для истории одинаково интересны и провал и успех. Если провал не интересен или не логичен, то бросать ничего не надо.

Бросок не требуется, и героя ждёт успех, если:

- Если это действие обыденно для персонажа с таким родом занятий
- Есть право на ошибку (например вдоволь времени)
- Нет прямой угрозы жизни или активных противников

Также бросок не потребуются, если это сделать невозможно в принципе.

*Например, один персонаж получил рану или стресс (см. раздел «Шрамы»). Другой персонаж хочет вылечить или успокоить его.*

*Если в этот момент нет спешки и стесняющих обстоятельств, то он просто делает это.*

*Напротив, если это действие надо выполнить быстро или при иных давящих обстоятельствах (например, штопать рану, находясь на заднем сиденье автомобиля, который преследуют культисты), то потребуется бросок.*

Если происходящее находится в рамках человеческих возможностей, **используй бросок с Риском.**

Если происходящее связано с Мифами Ктулху или колдовством, то **используй бросок с Безумием.**

## Бросок с Риском

Используй его, когда пытаешься совершить то, что в пределах человеческих сил, но **исход неясен.**

Опиши что ты делаешь. Рассказчик назовет Характеристику.

Брось два шестигранника.

Затем сложи результат и прибавь модификатор Характеристики.

При значении 10+ ты добиваешься **успеха.** Опиши, что произошло.

Значение 7–9 — это **размен** и тебе придется заплатить за успех.

Рассказчик даст выбор из двух пунктов, уместных в этой ситуации:

— Придется пострадать (получить **Шрам**, утратить Преимущество)

— Ты вынужден пожертвовать чем-то важным в данный момент

— Это получается неприемлемо долго, некачественно или непонятно

— Ты привлек новую опасность или недоброжелателей...

Если сумма 6-, то это **провал.**

Возможно виноват твой Изъян.

Прими последствия.

Рассказчик сделает ход (см. далее).

*Помни, даже в случае провала история не встает в тупик, а продолжает развиваться.*

## ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ПРОТИВ ДРУГА?

Если персонажи игроков решили противостоять друг другу, то каждый бросает 2 шестигранника и прибавляет ступень Безумия. Получивший больший результат выигрывает. Если ничья, повторите.

## Бросок с Безумием

Используй его, когда пытаешься совершить **что-то мистическое**, запретное, находящееся за пределами человеческих возможностей, и ты готов рискнуть рассудком ради выполнения цели, *либо* когда ты при виде чего-то ужасного и неопишуемого пытаешься **сохранить самообладание.**

Опиши что ты делаешь.

Брось два шестигранника.

Затем сложи результат и прибавь свою ступень Безумия (см. далее).

Если ты получил **успех** или **размен**, действуй как в броске с Риском.

Но если ты получил **провал** — **увеличь ступень Безумия** на единицу и отыграй свой ужас.

Рассказчик объяснит, что ещё произошло — на каждой ступени Безумия персонаж лишается Столпа рассудка или получает откровение.

*Когда ты делаешь бросок Безумия и получаешь успех, это не значит, что герой в порядке. Это значит, что он смог собраться. В этот раз.*

## ИНИЦИАТИВА В СХВАТКЕ

Когда события развиваются стремительно, в каком порядке игроки будут делать заявки?

Как договоритесь, например по кругу. Главное, чтобы Рассказчик дал каждому игроку равное внимание и количество заявок.

Противники только обозначают свои намерения, а результат их действий зависит от заявки или броска игрока.

## ШРАМЫ И БЕЗУМИЕ

Они показывают, насколько герой близок к истощению.

В начале обычно у него нет Шрамов, а его ступень Безумия равна нулю.

### Шрамы

В результате размена или провала при броске с Риском персонаж может получить Шрам.

Вместе с ним герой получает временный штраф на все броски, связанные со стоящей в одной строке со Шрамом Характеристикой (+2 превращается в +1, +1 в 0, 0 в -1, а -1 в -2 соответственно).

К штрафу прилагается описание (*травмирован, окровавлен, болен, контужен или растерян, сломлен, разозлён, испуган*). Какое описание использовать — выбирает сам игрок в зависимости от произошедшего.

Если персонажа вылечат или успокоят (что именно надо делать, лечить с помощью Науки или успокаивать с помощью Риторики — зависит от выбранного описания), то временный штраф (-1) пропадает.

Нужен ли бросок с Риском при избавлении от временного штрафа — зависит от обстановки (см. ранее).

Но от Шрама нельзя избавиться, он остаётся с героем до конца игры.

Один и тот же Шрам нельзя выбрать дважды.

Когда персонаж получает 4-й Шрам, то он **покидает игрока** (см. далее). Не имеет значения, в каком состоянии три других Шрама, со штрафами или уже без них.

## Безумие

С повышением Безумия, персонаж начинает всё лучше понимать истинную подоплёку событий, реже ужасаться от столкновения с порождениями Мифов Ктулху, успешнее использовать мистические способности. Но всему есть цена. Его конец всё ближе и Безумие никак нельзя понизить.

Получая провалы при броске с Безумием, персонаж получает новые ступени Безумия и постепенно скатывается к жуткому озарению. На каждой ступени персонаж меняется.

**Безумие 1** — прозрение: Рассказчик откроет ужасный факт или улику.

**Безумие 2** — отречение: герой вычеркивает один из своих Столпов рассудка. Он утрачивает смысл.

**Безумие 3** — откровение: герою открывается знание, меняющее его картину мира и проливающее свет на зловещую истину в этом приключении. Если это уместо, то Рассказчик может наградить героя мистической способностью.

**Безумие 4** — преобразование: утрата последнего Столпа рассудка и герой **покидает игрока** (см. далее).

### Способности Мифов

Это могут быть колдовские ритуалы, охраняющие Знаки Старших богов (см. ранее), умение читать надписи, оставленные древними расами, способность предсказывать будущее (можно отыграть отменой провала), умение разговаривать с умершими или ходить по Снам.

## Ритуалы Старших Богов и нечестивые Дары Великих Древних и Иных Богов

Ритуалы требуют времени на подготовку. Одновременно может быть подготовлен только один.

- **Вуаль Исиды** — ты не можешь видеть исчадия Мифов, а они — тебя
- **Страж Баст** — преврати статуэтку кошки в часового, что предупредит
- **Исцеление Шаб-Ниггурат** — избавь от 1 Шрама, но дай 1 Безумие
- **Жуткое слово Азатота** — нанеси чудовищный урон всем и всему
- **Откровение Йог-Сотота** — узри суть, прошлое или будущее
- **Шаг Ньярлатхотепа** — переместись в другое место, если в обоих ночь
- **Туманы Р'лехеа, где спит Ктулху** — останови бой или погоню, скройся

### Персонаж покидает игрока

Обсудите, что происходит. Герой может скончаться от ран, превратиться в брызгающего слюной безумца, уехать доживать своё время в сельской местности или стать марионеткой Древних. Отыграйте финальную сцену в истории этого персонажа. Затем он уходит Рассказчику.

Если у вас появился новый игрок либо погиб персонаж уже играющего — выдайте ему чистый лист героя. Игрок может взять под контроль одного из уже действующих в истории персонажей Рассказчика или же стать совершенно новым сыщиком, который присоединится к остальным, когда это будет уместно.

## РЕСУРСЫ

У каждого персонажа есть Ресурсы, которыми он может распоряжаться. Это условность, обозначающая богатство, предусмотрительность или находчивость персонажа.

Обычно я отношу к Ресурсам **предметы экипировки** (*револьвер, керосиновый фонарь, лекарства, справочник по травам Новой Англии, динамитную шашку или даже подержанный автомобиль, припаркованный за углом* — то, что удачно подвернулось под руку или было с собой у персонажа, если это не противоречит происходящему) и **значимые суммы денег** (*которых хватит на таинственный гримуар в подозрительной букинистической лавке или подкуп клерка городской канцелярии*), но это может быть что угодно другое, например духовные силы для мистических действий или наличие поблизости человека, который задолжал тебе услугу (*скажем, средней руки гангстер с бычьей шеей, готовый постоять рядом, пока ты договариваешься или старый моряк, когда-то работавший на корабле Маршей из Иннсмаута*). Траты патронов, монет и других мелочей не учитывай.

Свойства Ресурсов — их мало; когда игрок решит потратить, может стать практически чем угодно; можно применить в любой момент для получения небольшого преимущества; обычно не восполняются (*иногда я даю Ресурс, если герой хорошенько отдохнёт или получит снабжение*).

## РАССКАЗЧИК

Это ведущий игры, который...

...знает зловещую истину и

постепенно открывает её

...совместно с игроками создаёт драматическую историю

...отыгрывает всех остальных персонажей

...поддерживает динамику происходящего!

### Для игры понадобится

- 2 шестигранных кубика
- Заготовка приключения или текст готового (см. далее)
- Раздаточный материал (с помощью [Handouts.CthulhuArchitect](#))
- Листы персонажей по числу участников и ещё парочку про запас (даны в конце этих правил)
- Источник звука и атмосферная музыка (например с [TabletopAudio](#) или [MyNoise](#))

### ГОТОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Можно использовать приключения для других игр, переработав их (особенно я рекомендую такие, как «Королевская рать», «Похищение», «Возвращение в Ред-Хук», «Посёлок Березовый» и «Смерть в музее»).

Заранее составь список ярких действующих лиц, возможных конфликтов, вероятных сцен и связей между ними — визуально, в виде блок-схемы.

Это не рельсы, а опора.

Импровизируйте с игроками, делайте шаги в сторону от намеченного, в неизведанное.

## СОЗДАНИЕ СВОЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

PbtA поощряет сотворчество, поэтому Рассказчик создаёт опорные точки, затем отправляясь в свободное плавание. Пример:

**Завязка:** Сыщикам поручено расследовать ограбление музейной экспозиции «Покорение Арктики».

**Зловещая истина:** Антрополог привёз из экспедиции Камень, служивший алтарём для жертв.

**Угроза №1:** Елена Вуд, ныне слуга Итакуа, пропавшая участница арктической экспедиции, прибыла в город для возвращения Камня.

**Угроза №2:** Местная ячейка другого культа похищает Камень, надеясь использовать его в обрядах.

**Угроза №3:** Джонатан Картер, богач и коллекционер, использует коррумпированную полицию, чтобы заполучить Камень.

**Мрачные знамения:**

- В городе снег раньше обычного
- Пропадает несколько горожан
- Перестрелка в убежище культа на складе в доках, много погибших
- На небе нехарактерное для региона Северное сияние, у героев видения
- Добытый музейный экспонат пропадает из вещдоков полиции и оказывается в коллекции Картера
- Обитатели поместья Картера во время снежной бури замерзают
- Вуд не удаётся победить Картера, и он, в экзальтации, проводит ритуал призыва Итакуа, Ходока по Ветрам

**Катастрофа:** жители города замерзают насмерть или сходят с ума от вида жуткой поступи Итакуа.

## ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

• Рассадь игроков по громкости голоса: **тихий ближе**

• Расскажи, кто они такие и что это за мир, о правильном настроении, что вообще происходит

• Озвучь завязку истории

• Игроки: расскажите каждый пару слов о вашем герое

• Главное правило: «Сначала история, потом шестигранники!»

Игрок рассказывает, что пытается сделать. И, если Рассказчик считает, что требуется бросок — только тогда в ход идут шестигранники

### Правила хорошего тона для игрока

Озвучь их игрокам перед началом:

- Используй прямую речь при разговоре с другими персонажами (и игроков, и Рассказчика)
- Описывай свои действия, старайся добавить атмосферу нуара и ужасов
- Предлагай идеи развития событий, если они сделают сюжет интереснее
- Ретроспективные заявки (задним числом) — можно
- Старайся давать другим игрокам равное время на действия и заявки, особенно если они скромные
- По возможности не разделяйтесь
- Если разделились, то помогайте Рассказчику переключаться между группами почаще, раз в 10-15 минут
- После воссоединения обмен сведениями между вами происходит автоматически (проговаривать их не нужно, сидящие за столом это и так уже слышали), если только кто-то не скажет, что утаивает часть сведений.

## ПРИНЦИПЫ РАССКАЗЧИКА

• Обращайся к персонажам, а не к игрокам

• Дай 5 минут славы каждому — пусть каждый персонаж получит возможность стать главным действующим лицом в одной из сцен

• Делай монтаж, пропускай скучные части повествования

• Описывай окружение загадочно и мрачно, как у Лавкрафта

• Задавай провокационные вопросы, используй ответы

• Помещай героев в центр конфликта

• Наделяй всех встречных именами

• Подчеркивай непостижимость, древность и нечестивость Мифов

• Раскрывай ужасающую истину понемногу, заставляя героев сомневаться и гадать

• Покажи, что противостояние древним силам может иметь губительные последствия для всех

• Помни, что в прямом конфликте можно победить только человека, но никак не порождение Мифов

### КАМПАНИЯ?

Если вы хотите играть в серию приключений, то в начале новой игры восстановите всем выжившим по 2 Ресурса, уберите 1 Шрам и 1 ступень Безумия.

### ИГРОКОВ СЛИШКОМ МНОГО ИЛИ МАЛО?

Если игроков мало (1-2), то можно увеличить их Ресурсы на 1. Если наоборот, много (5+), то можно повысить всем Безумие на 1 ступень.