H.P. Litecraft



Лёгкая ролевая система
созданная для игр в жанре
лавкрафтианских ужасов

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

H.P.Litecraft

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

HaveFun Playing Litecraft — 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 культами, 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 тяжеловесных 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 неописуемое 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

СТАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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)

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 забытье** (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: **Полуночная 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.*

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 потребуется, 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 встаёт в тупик, а продолжает развиваться.

Персонажи игроков против друг 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 неописуемого 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 уместно, то Рассказчик может наградить героя мистической способностью.

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

Способности Мифов

Это могут быть колдовские ритуалы, охранные 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'льеха, 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, припаркованным 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*).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 плаванье. 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

• Рассади игроков по громкости голоса: **тихих 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.

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая