

MICRO MYTHOS



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАНЕЦ



Эта игра предназначена для проведения сценариев «Зова Ктулху» с более простыми механиками.

Если в процессе игры вам будет не хватать правил, просто положитесь на решение Хранителя или используйте другие правила — например, *Call of Cthulhu: Quickstart Rules*.

Автор будет рад отзывам — оставьте комментарий на странице игры или напишите ему в Twitter (@technoskald).

© 2022, Кайл Максвелл, лицензия CC BY-SA 4.0

Call of Cthulhu — зарегистрированная торговая марка Chaosium Inc.

Вольный перевод и вёрстка: Глеб Мордовцев

Художник: [Дмитрий Донцов](#)

Версия от 16 февраля 2026 года

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Бросьте 3d6 и умножьте выпавшую сумму на 5.
Повторите это трижды.

Распределите полученные значения между
характеристиками: **Тело**, **Разум** и **Воля**.

У вас есть **2 ОЗ** (Общая Защита),
а также **Знание Мифоса**, равное 5.

Придумайте **профессию** (с уточнением специализации,
например: «Профессор древних языков», а не просто
«Профессор») и **личный интерес** (например: «Спорт»
или «Азартные игры»).

Придумайте имя и особые черты внешности или характера.

Вам понадобится **d100** и что-нибудь для ведения заметок.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА





ПРОВЕРКИ

Когда вы совершаете рискованное действие с возможными последствиями, бросьте **d100**. Если результат меньше, чем соответствующая характеристика (**Тело**, **Разум** или **Воля**) — всё удалось так, как вы задумывали.

Если ваша **профессия** или **личный интерес** имеют отношение к действию, совершайте проверку с преимуществом — бросьте дополнительную **d10** для десятков и выберите меньший результат.

Хранитель может не требовать броска, особенно если действие напрямую связано с профессией персонажа.

Результат меньше половины значения характеристики считается **критическим успехом**.

Если результат **96–100**, это **критический провал (крах)**.