

# **«Сон Разума»**

## *Мастерский отчет*

*Сеттинг:* Лавкрафтовский Постапокалипсис

*Система:* Ужас Аркхема

*Кол-во игроков:* 5

### **Вступление**

Я люблю Лавкрафта. Не могу сказать, за что конкретно, но Мифос глубоко запал мне в душу. Мое восприятие Мифоса крайне испорчено современным его вариантом, меня нельзя назвать пуристом чистой воды, но я склонен обманывать сам себя и считать таковым.

Я не читал плеяду иных авторов, которые дополняли и изменяли Мифос. Довольствовался лишь Лавкрафтом и Википедией. Поэтому чудовищный список Великих Древних из 70+странных имен мне не нравится. С этой точки зрения я пурист (ну, разве что Хастур еще мил моему сердцу). И поэтому, в играх я стараюсь использовать только классический набор чудовищ Мифоса.

Эта игра была не исключением. Но все по порядку.

### **Источники вдохновения**

Однажды я играл в визуальную новеллу эротического содержания *ZanmataiseiDemonbane*. Игра эта навела меня на мысль о гримуаре с заклинаниями. Прочтя одно из них, ты должен выбрать другое, которое станет «платой» за его активацию. Забавная идея, подумал я. Надо где-нибудь вернуть.

Надо сказать, что *Demonbane* очень сильно опирается на Мифос Лавкрафта. Там есть все, что я люблю — Великий К, Йог-Сотот и конечно же Ньярлатотеп в облике очень сисястой дамы. Это вернуло меня к теме истории про Мифос.

Следующим шагом к «Сну разума» был просмотр фильма «Хижина в лесу». Если кто-то не смотрел, то спойлеров не будет. Но это довольно сильный источник вдохновения для «Сна разума».

Кроме того, я давно хотел сделать road-story, историю про путешествие, где оно было бы главным элементом. Я совместил идеи и желания в меру своих скромных усилий, и получился «Сон разума».

Одним из главных источников вдохновения, помимо всего прочего, для меня был road-story самого Лавкрафта, «Сомнамбулические поиски неведомого Кадата».

## **Начало**

Концепция родилась в голове довольно быстро. Играть по классическому, пуристскому Лавкрафту практически невозможно. Вернее сказать, это совершенно определенный вид игр, очень специфический. Поэтому, я был вынужден изменить концепцию, сделать Мифос более человекоцентричным и приблизить его к современной трактовке. Хотя элемент «Мифос можно победить», я, конечно, вводить не стал.

В качестве сеттинга я взял не классические двадцатые годы, а мир победившего Мифоса. Это давало большой простор для творчества, позволяло играть с временем и пространством, а также показать Мифос во всей красе. Атмосфера постапокалипсиса, выжженная земля, руины городов, все такое...

Парадоксальная идея путешествия сквозь ужасный мир лишь для того, чтобы принести себя в жертву, показалась мне интересной. Герои, отчаянно сражающиеся за жизнь, без всякой надежды ее сохранить. Режим полной безысходности.

Вот тезисы, на которых я строил сюжет. О чем эта история?

- О путешествии к самому сердцу прогнившего мира.
- О Жертве во имя чего-то большего.
- О сохранении света лишь для того, чтобы его осквернили.
- О Плоти, Разуме и Душе.
- О Надежде, которая остается, пусть даже став игрушкой Хаоса и Безумия.

В качестве «пожирателя миров» я, не скромничая, выбрал самого Азатота. Это была отсылка с «Ужасу Аркхема», где его пробуждение уничтожало мир без откидоньки. Но что могло «разжалобить» Султана демонов? Заклинания? Древние Знаки? Прочитав описание Азатота, где под всхлипы флейт и бой барабанов танцуют Абсолютные боги, я сразу решил — это будет Танец. Станный, уродливый и губительный.

И конечно, главным злодеем и антагонистичной силой стал мой любимый Ньярлатотеп. Трикстер, насмешник и самый человекоцентричный из всего Мифоса даже у Лавкрафта. Согласно его теории, именно он и уничтожит Землю и человечество окончательно. Забегая вперед скажу, что так и случилось.

Во многом из-за любопытства и внутреннего вызова (а также, не буду скрывать, под впечатлением от Demonbane-a), я решил ввести сексуальный элемент (хотя сам Лавкрафт в большинстве своем асексуален, вернее сказать, по-пуристански скромен). Не эротику — здесь нет места эстетике, а секс как наказание и мучение. Противоестественное соитие, оскверняющее чистоту души и тела.

Я думал использовать нВоД в качестве системы, но решил, что не хочу ничего усложнять и обратился к классике: механике «Ужаса Аркхема». Это было скорее разрешение конфликтов, чем задач, а маленькие дайс пулы намекали героям об их ничтожности.

В основу сюжета легло путешествие героев в центр Вселенной, где нет времени и пространства, и вечно жует слепой безумный бог, ядерный хаос Азатот. Героям нужно было найти дорогу в это место и добраться дотуда, а потом станцевать. На этом и строился весь сюжет. Оставались только главные герои.

### **Главные герои**

Вообще, будь это моя обычная история, я бы написал прегены. Но, во-первых, меня часто обвиняют в злоупотреблении прегенами. Во-вторых, я верю в творчество людей. В-третьих, я искренне уверен, что люди больше вживаются и переживают за персонажа, если они придумали его сами.

Кроме того, я люблю придумывать всякие идейки на основе созданных игроками героев. Это интересно и полезно.

Создание персонажа состояло из короткой анкеты в несколько вопросов.

- Твое имя. Все начинается с имени. Как тебя запишут в Книгу Мертвых?
- Твой Танец. Каков он, твой Последний Танец? Кто обучает тебя ему? Почему выбрали именно тебя? Был ли у тебя вообще выбор?
- Твоя вера. В отличие от большинства смертных, ты сохранил остатки человечности. Не склонился перед Великими Древними. Не впал в отчаянье. Не потерял разум. Что помогло тебе? Это то, ради чего мир должен выжить.
- Твоя любовь. Ты любишь кого-то в этом мире. Это искренние, чистые чувства. Кто это? Супруг? Родители? Ребенок? Брат? Друг? Это то, ради чего ты хочешь выжить.
- Твой грех. Каждый в этом мире затронут неизбежным ужасом. Каждый несет в себе грех. Это может быть не твой грех — наследие, принадлежность к проклятому роду или шепот чуждых снов в голове. Это может быть твоим решением — убийство, изнасилование, черное колдовство. Это твоё бремя.
- Твоя потерянная судьба. Представь, что гибель мира — всего лишь яркий кошмар. Представь, что не было ни Великих Древних, ни разбитого неба. Кем бы ты был в том мире? Какая судьба бы тебя ждала? Напиши о себе в паре предложений.

Я лишь придумал концепции Танцев, оставив игрокам сочинять детали, нюансы и прочие вкусности. Я составил список и в душе надеялся, что игроки, выбрав Танец, будут опираться на него, создавая персонажей. Кое-где это сработало.

Каждому из героев мной в обязательном порядке был приписан артефакт Мифоса, который призван спасать и помогать во время путешествия. Для некоторых героев я легко подобрал артефакт. Для других это вышло довольно спорно.

Итак, в нашей группе были:

**«Новый человек» Поль Бокюз.** Людоед, убийца, настоящее чудовище, который свято верит, что делает все во благо человечества. Его ритуал — *Танец Неутолимого Голода*, в ходе которого он пожирает сам себя. Из артефактов ему достался жуткий, губительный Золотой Меч И'ха-Талла, созданный не для человеческих рук. За всю игру он ни разу им не воспользовался.

**Монахиня Лолита.** Девушка из странного монастыря, которая не видела истинных ужасов этого мира. Ее жертва — *Танец Алых Слез*, исполняя который, она вырывает себе глаза и истекает кровью. Лолите достался мой любимый Сияющий Трапезегедрон. С его помощью можно было заглядывать в иные места и времена, и еще он был ценным предметом, который некоторые личности мечтали заполучить

**«Старый человек» 27-ой.** Бывший раб, воспитанный как Жертва, но выживший один после краха анклава Старого мира. Его, и двадцать девять других рабов, обучали *Танцу Запретных Врат*, который превращает тело жертвы в портал для чужеродных тварей Мифоса из других миров. 27-ой, выживший в дальних мирах, получил *Амулет Древнего Знака*, отгоняющий прислужников Мифоса.

**Киара.** Странная девушка, живущая в безумном мире собственных заблуждений. Когда-то она жила в настоящем убежище, где сохранилась иллюзия старого мира. Гуру обучил ее *Танцу Немыслимых Углов*, когда тело и конечности ломаются и выворачиваются, и само тело превращается в безумный узор. Киаре я выдал пригоршню *Порошка Ибн'Гази*, который делает невидимое видимым и изгоняет порождения Мифоса.

**Ричард Солеми.** Чародей из проклятого рода, несчастная игрушка, пляшущая под дудку Ползучего Хаоса. Странный человек обучил его *Танцу Бледной Маски*, когда тело гибнет, а жертва срывает с себя лицо, превращающееся в подобие жуткой маски. Ричарду Солеми — он был колдуном — достался гримуар с заклинаниями, наверное, самый эффективный и гибкий артефакт. Он содержал в себе 8 заклинаний, но каждое из них требовало жертвы другого заклятья, так что де-факто у Солеми было только 4 чары.

### ***Краткий пересказ сюжета с примечаниями***

Эта история началась на руинах Лондона. Героям предстояло найти дорогу к центру Вселенной, а знания в этом мире куда важнее расстояния. Главное, знать, как добраться до точки «а» — а уж силы найдутся. Нашим героям было известно, что знания хранятся в библиотеках, и у них был первый призрачный выбор: отправиться через океан на Белом корабле в проклятый город Аркхем, «где все началось», или же через чашу Шварцваальда добраться до врат в Великий Зал Целеано, где хранятся знания, украденные у Великих Древних и самих Дальних Богов.

Посоветовавшись, герои выбрали Белый корабль и дорогу в Аркхем. В качестве платы странные существа из Мира снов потребовали у них сновидения. Четверо из пяти героев расплатились, и поэтому, вместо самого Аркхема, их доставили в прибрежный городок Иннсмут.

*[Каждый из них, кроме Солемна, описывал собственный сон (это был, конечно же, кошмар, хотя я не настаивал). Чародей же, поддавшись на провокации призрака сестры, который неустанно следовал за ним, остался бодрствовать. И поэтому их доставили только до Иннсмута. Да-да, Ричард, это твоя вина. ]*

В Иннсмуте Жертвы столкнулись с недружелюбным местным населением. Глубоководные не желали отпускать их, а женщины вызвали похотливый интерес слуг Ктулху и детей Дагона. Герои бросились бежать сквозь улочки портового города, и Киара с Лолитой вырвались вперед *[Удачные броски Бегства]*, в то время как мужчины оказались отцеплены на площади, у обсидианового монолита Великого Тирана Ктулху.

Пока 27-ой, Поль и Ричард вели напряженные переговоры с Глубоководными, Киара и Лолита вырвались из города. На границе жители Иннсмута прекратили преследования, и Киара, не подумав, начала дразнить их, наивно полагая, что они не смогут их преследовать. Это была ошибка. Чудовища бросились на них, Лолита сумела оторваться, а вот Киара попала в руки Глубоководных и была жестоко изнасилована.

*[Это была первая сексуальная сцена. И это было следствием неверных решений игрока, а потом уже неудачных бросков. Про себя я решил, что сексуальное издевательство над персонажами всегда будет следствием их выбора. То есть, их всегда можно избежать]*

Лолита, презрев опасность, вернулась, чтобы спасти подругу, и ей почти это удалось, но Глубоководных было слишком много, и монахиня также стала жертвой сексуальных желаний чудовищ.

Мужчинам же на площади предоставили выбор — почтить Великого Древнего или же пробиваться с боем. Схватка с толпой Глубоководных была опасна, и 27-ой решил воспользоваться Амулетом Древнего Знака. Символ отогнал чудовищ, и Жертвам удалось выбраться из западни. Там они нашли обесчещенных спутниц, чьих мучителей отогнала незримая сила Древнего Знака. Собравшись вместе, они покинули Иннсмут и направились в Аркхем.

В полуразрушенном, полном безумцев городе Аркхем, герои обнаружили присутствие Ползучего Хаоса Ньярлатотепа. Похоже, весь город стал его игрушкой. Не связываясь с ним, герои направились в Университет Мискатоник, в чьей библиотеке еще должны были храниться необходимые знания.

Пустые залы Мискатоника оказались обитаемы. Они встретили профессора Армитиджа, который тщетно пытался закончить Формулу Пространства-Времени. Если он достигнет успеха, то можно будет повернуть время вспять и все исправить. Присутствие героев нарушило его вдохновенную концентрацию, он сбился, и труд многих лет ему придется начинать сначала.

*[То, чего не узнали и не поняли герои — Армитидж никогда не сможет закончить эту Формулу. Он был проклят Ньярлатотепом, быть вечным рабом этого тщетного труда. Армитиджу уже много лет (больше ста), по косвенным признакам это можно было понять. Но необязательно.]*

В библиотеке, среди множества книг, герои нашли несколько способов попасть в центр вселенной. Каждый из них не сулил ничего хорошего.

- Призыв Йог-Сотота, который известен как Ключ и Врата. Заклинание его призыва хранится на 762 странице Некрономикона, который находится в Данвиче, у семейства Вэтти. *[Несомненная отсылка к «Ужасу Данвича», где подобное заклятье хранилось на странице 751. Это моя фактическая ошибка — перепутал цифры]*
- Помощь Ньярлатотепа, которого легко было найти в Аркхеме *[Ведь он Посланник Внешних Богов]*
- Древнее заклятье призыва Бьякхи, монстра, способного на межзвездные перелеты. Текст его хранится в Манускрипте Пнакотик *[Отсылка к «Фестивалю» и более современному представлению о Мифосе]*
- Серебряный Ключ Рэндольфа Картера. После его исчезновения о нем может знать его племянница, Рейчел *[Отсылка к циклу о Рэндольфе Картере, несомненно.]*
- Путешествие сквозь портал, который находится на Плато Лэнг *[Вновь отсылка к «Сомнамбулическим поискам Неведомого Кадата», хотя там такого не было]*
- Помощь Древних Богов — извечных соперников Дальних и Великих Древних. Найти сведения о них можно у мудреца Атала в городе Ультаре. *[И вновь отсылка к циклу Снов.]*

Герои принялись горячо обсуждать, какой же путь выбрать. Их разговор затянулся, и в библиотеку ворвался вооруженный топором безумец. *[Отсылка к «Ужасу Аркхема», где Азатот усиливал маньяков с топорами]* Конечно, он погиб, но ясно дал понять Жертвам — время уходит.

В конце концов, герои решили попытать счастья у Рейчел. Она — человек, и связываться с ней куда безопаснее, чем с Великими Древним и тем более, Внешними Богами. Но по ее адресу, в меблированных комнатах Ма, они узнают, что теперь Рейчел — одна из девочек Мистера Скина. Найти их можно близ ратуши.

*[Мистер Скин — одна из Масок Ньярлатотепа. Но герои не знают этого, хотя это можно понять по определенным признакам — безликости, «человекоцентричности» и жажде завладеть Сияющим Трапецегедроном]*

По дороге к ратуше на героев напали обезумевшие культисты Раздутой Женщины. Они искали новые жертвы для ублажения извращенных желаний своей госпожи. Схватка с культистами дорогого бы стоила Жертвам, если бы Ричард не применил заклятье «Увядания» из гримуара на лидера культистов. Столкнувшись с могущественной магией, слуги очередной Маски Ньярлатотепа бросились бежать.

Скин — безликий сутенер высотой в два с половиной метра — не собирался просто так отдавать им Рейчел. Он предлагает им выбор:

- Баш на баш. За час удовольствий в Рейчел, одна из девушек — или мужчин — должны целый час ублажать прихоти Мистера Скина.
- Откупные. Он жаждет завладеть Сияющим Трапецегедроном. В обмен на него он освободит Рейчел.
- Крепкий сон. По словам Мистера Скина, ему мешает спать «музыка с чердака». Если герои разберутся с ней, то он предоставит им Рейчел.

*[Последний вариант это явная отсылка к «Музыке Эриха Занна». Герои спорили, как же им стоит поступить. Забавный момент — хотя некоторые игроки никак не желали убивать Эриха Занна, но игровых мотиваций не делать этого они найти не смогли. Отчасти чтобы дать им шанс, отчасти чтобы усложнить решение, я поступил нижеописанным образом.]*

Жертвы отправились по указанному Мистером Скином адресу, где услышали чудную, колдовскую музыку, столь прекрасную, будто она струится из другого мира, не знавшего Великих Древних. Настолько чиста она была, что заглушила всхлипы флейт и бой барабанов в ушах Жертв. Естественно, герои не нашли в себк сил убить Эрику Занн, внучку музыканта.

Лолита не желала расставаться с Сияющим Трапецегедроном, в котором она видела странные миры и свою жизнь в иное время и другом, не оскверненном мире. И потому, на время Жертвы отошли с выбранного пути и, по настоянию Ричарда Солемна, обратились к самому Ползучему Хаосу, Ньярлатотепу.

Посланец Внешних Богов благостно принял их в человеческой форме. Но в качестве платы за помощь он потребовал службу — отправиться в поднявшийся глубин город Р'льех и бросить в самую глубокую бездну, не знавшую света, Сияющий Трапецегедрон.

*[Если бы герои отправились к Ньярлатотепу с самого начала, он, несомненно, дал бы им другие, более интересные задания.]*

В конце концов, Лолита решила отдать Трапецегедрон, если Мистер Скин освободит Рейчел навсегда. С радостью чудовище приняло кристалл с безумными гранями и, не удержавшись, сбросил личину, явив человеческий облик Ньярлатотепа. Впрочем, он отправил их на встречу с Рейчел Картер, как и обещал.

Испуганная, истерзанная девушка сообщила им, что Серебряный Ключ находится в распоряжении Куранеса, короля Целефаеса, города в Мире снов. Когда-то он был великим сновидцем и другом ее дяди, и Рейчел воспользовалась Ключом, чтобы сбежать в Мир снов. Но Куранес сошел с ума, отнял у Рейчел ключ, надругался над ней и низверг обратно на Землю, где ее подобрал Мистер Скин.

*[Король Куранес это еще одна отсылка к «Циклу снов» Лавкрафта]*

Рейчел указала Жертвам путь в Мир снов, но Ричард решил «срезать» маршрут и открыть магические врата прямо в Целефаес, призвав на помощь силы своего гримуара. Так герои оказались в Мире снов.

Но прекрасный Целефаес был осквернен безумием Куранеса, который и создал этот город силой своего сознания. Гниющие трупы, покинутые здания... Жертвам еще предстоял дневной переход до огромного дворца короля-бога.

Они остановились на ночлег, где призрак сестры Ричарда попытался овладеть телом 27-ого, чтобы утолить свою противоестественную плотскую жажду. Бывший раб смог защитить себя от этого вторжения. Лолита же услышала странный звук и пошла на него. Там она увидела, как невидимое существо убивает стражников Куранеса, рыскающих по руинам.

И очень быстро это существо обрушилось на лагерь героев. На счастье, Киара успела применить Порошок Ибн'Тази, и на мгновение явив свой уродливый лик, тварь с воем умчалась и никогда больше не беспокоила героев.

*[Это была Гончая Тиндалоса. Привлеченная открытыми Вратами, она напала на героев. Но встретив сопротивление, оставила жертву, как принято у их вида. Это в первую очередь отсылка к «Ужасу Аркхема», в классическом Лавкрафте этих монстров нет]*

На следующий день герои добрались до дворца, и их провели в покои Куранеса, где чудовищного безумного старика ублажали юные наложницы его все растущего гарема. Жертвы потребовали у Куранеса ключ, но отдавать им его сновидец не желал. Долгое время они препирались — Куранес утверждал, что царство его будет сохранено от разрушения из-за сделки с Ньярлатотепом. Жертвы сомневались в искренности Ползучего Хаоса. Король Целефаеса предлагал героям остаться у него. Но угрозами и увещеваниями героям удалось убедить Куранеса расстаться с артефактом. Король пообещал отдать его на рассвете, так как спрятал его в первом солнечном луче.

*[Куранес попал в логическую ловушку. Если Ньярлатотеп сдержит обещание, то Ключ ему будет не нужен — ведь путешествовать будет некуда. Если же нет, то отдать Ключ — единственный способ спасти его царство. Любопытно, что Ньярлатотеп планировал сдержать свое обещание, и останься герои в Целефаесе, они бы действительно выжили. В качестве слуг и рабов Куранеса, конечно.]*



Герои остались переночевать во дворце. Куранес предоставил им пять покоев, но Ричард, 27-ой и Киара решили не разделяться. Поль же и Лолита заняли отдельные комнаты. И это было ошибкой. Ночью похотливый призрак сестры Ричарда вселился в Поля, и тот не смог — да и не захотел ей сопротивляться. Поль нашел комнату Лолиты и жестоко изнасиловал ее.

*[Потому что нельзя разделяться в опасном месте.]*

Все свое путешествие герои чувствовали за собой незримую слезку. И здесь, во дворце Куранеса, они выяснили, что за ними по пятам идет сын Поля, чудовищный плод соития его и пойманной им ведьмы. Поль захватил в заложники Киару и отправился с ней на поиски отца, когда всех разбудил истошный крик Лолиты.

Разъяренный 27-ой бросился на Поля и принялся избивать его, но Ричард оттащил его. Лолита, окончательно потерявшая веру, что в мире есть что-то хорошее, отказалась идти дальше и жертвовать собой. Киара и Ричард, принявшиеся убеждать ее в обратном, а также речи Поля, в свою очередь окончательно подорвали веру 27-ого, и он также заявил, что уж лучше такой мир погибнет.

В это время приближался рассвет. Настало время идти к Куранесу за ключом. Пусть Жертв осталось меньше, но они верили, что шанс у них есть. И когда Поль, Киара и Ричард повернулись спиной к 27-ому, он выстрелил из винтовки в спину насильнику Лолиты.

Убить закаленного охотника и бойца у него не вышло, и Поль бросился на него. Завязалась драка. Лолиту, решившую вмешаться, остановил сын Поля. Солеми и Киара же отправились за Ключом, оставив сражающихся Жертв.

В жаркой битве Поль буквально оторвал 27-ому лицо зубами, и бывший раб погиб. Но вернувшийся с Ключом колдун предложил Лолите сделку — она будет танцевать пред Азатотом, если 27-ого вернут к жизни. Лолита согласилась, и Солеми применил ужасное заклятье темного воскрешения из своего гримуара. Жизнь вернулась в изуродованное тело 27-ого, но он отказался продолжать путь и танцевать. Жертв осталось четверо.

*[Это была кульминационная сцена истории, и, что мне больше всего понравилась, полностью созданная самими игроками.]*

Оказавшись в центре вселенной, вне времени и пространства, пред вечно грызущим слепым и безумным богом, ядерным хаосом Азатотом и его волей, душой и посланником, Ньярлатотепом, Жертвы танцевали. Ломали себя. Пожирали. Убивали. И когда последняя из них, Лолита, упала, истекая кровью из пустых глазниц, Ползучий Хаос Ньярлатотеп с улыбкой сказал: «Одного не хватило». И мир разлетелся, обратился первозданный бульон хаоса и вновь стал частью Азатота, и посреди всего этого смеялся как безумный, подбрасывал сверкающие брызги этого бульона и наслаждался игрой переливающихся цветом из иных миров сфер единственный Внешний Бог, Ползучий Хаос, Ньярлатотеп.

*[Мир погиб. Спасти его и даже отсрочить его гибель не удалось. Но если бы все пятеро героев добрались до Трона Азатота, то им не только удалось бы отсрочить конец — у кого-то был бы шанс спастись. Ньярлатотеп заставил бы их танцевать по очереди, и если их танец ублажил бы Азатота, то остальных бы пощадили.]*

### **Что пошло не так?**

Не смотря на то, что эта история мне очень понравилась, многим я недоволен. Здесь тезисно я опишу, что, на мой взгляд, было не так.

- Слишком много игроков. Пять это много. И хотя никого из этой истории я бы не выкинул, получилось бы глубже, будь их четыре.
- Плохая доигровая работа. Причем, не только меня, но и некоторых игроков. Трудно органично вписать и переплести истории, придуманные в последний день.
- Слишком мало монстров. Нужно было показать больше тварей Мифоса, хотя бы издалека. Мне кажется, я не смог передать ощущение апокалиптического ужаса.
- Многие задумки, до которых я дошел потом, оказались нереализованы. Например, сын Поля должен был быть женихом Лолиты из ее прошлого. Рэндольф Картер — «большой любовью» Киары и т.д.
- Стоило больше акцентировать внимание на проработку предысторий персонажей. Танец должен был быть их центром, по сути дела, концептом. Это самое важное. Этому учатся годами, и это отнюдь не просто. Жаль, что не удалось на это надавить.
- Хотелось бы, чтобы игроки больше «подыгрывали». Передать лавкрафтовский ужас без обратной реакции очень сложно.
- Не сыграла — не успела сыграть — тема любви у многих персонажей. Вообще, мне не удалось раскрыть многие заложенные в предысториях зацепки. Это очень плохо.
- Самое плохое — мне не удалось главное — road story. У меня самого не создалось впечатления истории-путешествия. Возможно, стоило поселить Рейчел не в Аркхеме, а в Лос-Анджелесе, докуда еще надо было бы пройти... Не удалось создать ощущение долгих переходов, изменения окружения и т.д.