

ПРИНЦИП ШЕСТИ

Для каждого исследователя подготовьте шесть событий, способных напугать его (*заставить его сделать бросок безумия*).

Они понадобятся, когда исследователи будут делать дополнительные броски безумия при выпавшей в броске на расследование «6».

ТЁМНЫЕ ГЛУБИНЫ

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ
ДЛЯ "ТЬМЫ КТУЛУХУ"



ГРЭХЭМ ВЭЛМСЛИ

ПЕРЕВОД: [InfernalPenguin \(penguin.rpg@gmail.com\)](mailto:penguin.rpg@gmail.com)

ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЁРСТКА ОТ БРЕННЕН РИС

ПОВТОРНАЯ ВЁРСТКА: am_lanmcarrow@gmail.com

ТЁМНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Этот текст представляет собой черновик правил по быстрому созданию сюжетов для «Тьмы Ктулху». Они не проходили проверку игрой, так что дайте мне знать, как они работают.

СУЩЕСТВО И ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Чтобы быстро придумать сюжет, ответьте на следующие вопросы:

- Какое существо из Мифосов фигурирует в нём?
- Где будет проходить действие?
- Кем являются Исследователи?

Попробуйте сначала ответить на один из этих вопросов. Затем, возьмите элемент своего ответа, заинтересовавший вас, и с его помощью ответьте на остальные два. Например, если вы решили, что существом будет Ктулху, и вас заинтересовали сны, пробуждаемые им, вы можете решить провести сюжет в лечебнице для душевнобольных, пациентами которой, видящими странные сны, и будут являться персонажи игроков.

ЖЕРТВЫ

Существо причиняет вред людям. Сделайте этот вред (*повреждения, травмы*) чем-то, действительно пугающим вас. Что же это будет?

(Замечание: если этот вред не смертелен, то обнаруженные исследователями жертвы будут живы)

НАЧАЛО

Что вовлекает исследователей в сюжет? Они могут:

- ◆ Услышать легенду?
- ◆ Найти нечто загадочное?
- ◆ Посетить некоторое мероприятие?
- ◆ Ощутить нечто неестественное?
- ◆ Или просто прибыть в незнакомое место?

СОБЫТИЯ

В ходе сюжета исследователям предстоит раскопать пять слоёв, один за одним.

В самом начале игры открыт лишь верхний слой. Перед тем, как исследователи откроют следующий, они должны столкнуться с двумя событиями с предыдущих слоёв из соответствующих списков. Например, раскрывая четвёртый уровень, исследователи могут встретить «Растения, повреждённые созданием» и «Прямые действия против исследователей».

Когда одно из событий завершается многоточием, завершите продолжите его другим событием с уровня ниже, даже если этот уровень ещё не был раскопан исследователями. Выберите вещи,

имеющие смысл.

Например «*Сомнительные улики самого существа*» или «*Письмо, упоминающее кого-то, говорящего о животных-жертвах создания*». Подробно и детально опишите каждое из предстоящих событий. Например, письмо из примера выше может принадлежать руке пастуха, обнаружившего нескольких из овец стада с высосанными мозгами.

ПОГРУЖЕНИЕ

1.

- ◆ Газетные статьи, описывающие ...
- ◆ Письмо, в котором упоминаются ...
- ◆ Легенды, говорящие о ...
- ◆ Кто-то рассказавший о ...

Чтобы раскопать второй уровень, исследователи должны оказаться в месте, имеющем хотя бы две из этих черт: зловонное, тревожное, гибнущее, или отдалённое.

2.

- ◆ Следы присутствия чудовища
- ◆ Артефакты из неизвестных материалов и неизвестного происхождения, изображающие странных существ
- ◆ Растения, повреждённые существом
- ◆ Косвенные действия против исследователей
- ◆ Народные предания о ...
- ◆ Кто-то, рассказывающий о...
- ◆ Предупреждения о ...

3.

- ◆ Предупреждения не продолжать расследование.
- ◆ Прямые действия против исследователей.
- ◆ Сомнительные ...
- ◆ Животные ...
- ◆ Безымянные ...
- ◆ Безумные ...
- ◆ Кто-то рассказывающий о...

4.

- ◆ Улики ...
- ◆ Жертвы создания
- ◆ Взгляд на...

Чтобы раскопать пятый уровень, исследователи должны оказаться в месте, имеющих хотя бы две из этих черт: тёмное, подземное, древнее, или чуждое.

5.

- ◆ Само создание
- ◆ Знакомый человек, ставший жертвой создания