



Перед вами игра о группе археологов, ученых–исследователей или простых очевидцев которым предстоит столкнуться с пробуждением древнего зла. Усыпальница ли это фараона, ведущий в непроглядную тьму бездонный колодец или тайное святилище мрачного культа, явившаяся оттуда жуть обернется для персонажей худшим кошмаром и поведет на них охоту как хищник преследующий крольчат.

И прежде чем продолжить, знайте – зло в этой игре неистребимо, а герои живут лишь надеждой, но раз за разом, глава за главой приближаются к трагической развязке. Разумеется, вы можете играть в Eldritch World так, что кампания обретет счастливый конец, став историей о победе над опасным монстром – в этом нет ничего плохого. Но в первую очередь эти правила призваны помочь провести игру в стиле классики лавкрафтского ужаса, где даже победа человека над обстоятельствами кажется временной, словно самообман, словно захлопнутая в ужасе дверь.

Идея написать Eldritch World появилась благодаря удивительной игре Маршалла Миллера “Обитатели холмов”, в которую я категорически рекомендую поиграть прежде, чем вы воспользуетесь этим сводом правил и идей.

От предисловия перейдем сразу к делу, и если во время чтения окажется, что вы не до конца понимаете как использовать эту книгу правил – почитайте Обитателей холмов.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Персонажи	03
Основные ходы	06
Особые ходы	10
Личные ходы	13
Задачи ведущего	18
Принципы	19
Ходы ведущего	22
Главы истории	25
Персонажи, монстры, угрозы	29
Создание и применение монстров	30
Создание и применение угроз	32
Непроглядная тьма	34

ПЕРСОНАЖИ

Кем в итоге окажутся персонажи игроков Eldritch World зависит от вас, но так как изначально предполагается, что они являются членами археологической экспедиции, группой первооткрывателей или искателями древностей, в этих правилах мы будем называть их обобщенным словом Искатели.

До начала игры каждый из игроков должен создать своего персонажа. Сделайте это вместе, за одним столом, а не заранее. Создание персонажа состоит из следующих этапов:

- Выберите для искателя личный ход.
- Определите характеристики и порог стресса.
- Выберите пол и имя персонажа.
- Опишите, каким его видят окружающие.

Сообщайте другим игрокам о каждом вашем выборе и отмечайте их, записывая на лист персонажа.

»Личные ходы

На первом этапе создания персонажа игроки по очереди выбирают личные ходы. Личный ход может в значительной мере повлиять на концепцию персонажа, это его отличительная черта, в какой-то мере делающая уникальным – другие игроки не могут выбрать тот же ход, а их персонажи не могут его использовать. В процессе игры каждый получит право выбрать дополнительные личные ходы, но лишь те из них, которые еще не заняты кем-то из персонажей.

»Характеристики

У персонажей они следующие: сила, ловкость, ум и стойкость.

- **Сильный** искатель может постоять за себя.
- **Ловкому** искателю проще ускользнуть от опасностей.
- **Умный** искатель неплохо соображает.
- **Стойкий** искатель меньше подвержен стрессу.

Распределите между этими характеристиками четыре значения:

+2, +1, +0 и -1.

В процессе игры характеристики персонажа могут меняться, но ни одна из них не может стать больше +3 и меньше -1.

»Стресс

Искатели – впечатлительные люди, их легко вывести из душевного равновесия, заставить паниковать, свести с ума. Пусть это не кажется странным, в подобных играх иначе не может и быть.

В Eldritch World каждый герой обладает уровнем стресса, который увеличивается когда жизни искателя что-либо угрожает, ему приходится видеть или замышлять убийство другого человека, спасаться из готовой захлопнуться ловушки, терпеть оскорблений и упреки, просто сбегать.

В начале игры уровень стресса искателя равен нулю – он спокоен. Когда складываются непростые обстоятельства, игрок и ведущий делают ходы, повышающие этот уровень. Когда тот достигнет порога, искатель впадает в состояние безумия и это редко кончается чем-то хорошим как для него самого, так и для окружающих.

Порог стресса искателя равен 5+модификатор его стойкости.

Впавший в панику искатель очень уязвим. Без посторонней помощи он мало что может для себя сделать. Привести такого персонажа в чувство можно при помощи хода Поддержка. Как только другому искателю удается снизить его уровень паники, бедолага немедленно приходит в себя, а игрок снова получает над ним контроль.

»Шрамы

Переносимые по ходу развития истории трудности и накал страстей награждают персонажей физическими и психическими травмами. Когда это оказывается результатом хода или следует из логики игровых событий, искатели получают шрамы, а персонажи ведущего могут быть даже убиты.

Получая шрам игрок либо понижает одну из характеристик на 1, либо выбирает один из основных (но не личных или особых) ходов и вычеркивает его из своего листа – этот ход становится для него недоступен. Характер шрама подскажет, какой ход следует выбрать.

В ситуации, когда герой вынужден применить потерянный ход, ведущий определяет последствия, как если бы герой получил в результате броска кубиков 6–.

»Инвентарь

Поиски ли это сокровищ или археологическая экспедиция, да даже спуск в подвал старого дома – куда бы ни отправлялись искатели, будет странным, если они окажутся там без подходящего случаю инструмента и личных вещей. Когда логика подсказывает, что оборудование, провиант или предмет одежды должны быть при исследователях – они есть. Если же ради интересного поворота игрок сам заявляет, что не взял конкретный предмет – так тому и быть.

В Eldritch World мы не стремимся подвергать сомнению компетентность персонажей, но вместо этого даем понять, что любая, даже самая тщательно спланированная и оснащенная экспедиция может потерпеть крах из-за пустяка или наоборот, чего-то невероятно большого, страшного и не поддающегося привычным способам изучения. Делая это при помощи ходов мастера.

Есть ли у персонажа необходимый справочник ритуалов древних шумеров? Да, почему не быть, тем более, если это дополнит и разовьет историю. Есть ли у него оружие? Да, конечно, значит в этой местности приходится опасаться хищников и возможно благодаря ходу, вам удастся показать неуязвимость встреченного чудовища.

Не отнимайте у игроков снаряжение – покажите им его изъяны.



ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

Эти ходы – обычная часть жизни искателей, доступные каждому персонажу. Получая шрам игрок выбирает один из основных ходов и вычеркивает его из своего листа персонажа – этот ход становится ему недоступен.

»ЗАЩИТА

В критической ситуации искатель защищает себя или других, используя силу. При успехе противник прекращает попытки атаковать, сбегает или получает шрам. При 7 – 9 вы тоже получаете шрам, если немедленно не прекратите драться.

Ученые редко проявляют агрессию, они скорее предпочтут отступить, чем сражаться. Если вы атакуете кого-то первым – увеличьте уровень стресса на 1.

»ВЫСВОБОЖДЕНИЕ

Пытаясь выбраться откуда-то или освободиться от чего-нибудь, примените силу. Можно добровольно увеличивать при этом свой уровень стресса, добавляя столько же единиц к броску кубиков. При суммарном результате 10+ вам удается высвободиться; при 7 – 9 вы освобождаетесь, если соглашаетесь обзавестись шрамом. При 6 – вам не удается вырваться, но шрам все равно появляется.

»СТРЕЛЬБА

В дальних странах встречаются опасности, общение с которыми лучше вести при помощи пуль, если вы стреляете из имеющегося оружия, используйте ловкость. При успехе вы подстрелили цель. При 7 – 9 выберите одно:

- Вы растратили весь боезапас.
- Ваше оружие не навредило этому существу!

Цивилизованные люди редко стреляют в себе подобных, собираясь ранить или убить человека, увеличьте свой уровень стресса на 1. В этом случае результат 7 – 9 принимайте за 10+.

»ОСТОРОЖНОСТЬ

Иногда, чтобы подобраться к разгадке древних тайн, нужно быть осторожным. Если вы прячетесь, пробираетесь или действуете осмотрительно, примените ловкость. При суммарном результате 10+, выберите три полезных эффекта. При результате 7 – 9, один:

- Вы можете не беспокоиться о собственном благополучии;
- Вы можете не беспокоиться о переменах в окружении;
- Вашим спутникам ничто не угрожает;
- Вы узнаете нечто интересное.

»ЛЮБОПЫТСТВО

Каждый раз, когда вы проявляете нездоровое любопытство или решаете проверить одну из безумных теорий, используйте ум. При результате 10+ вы получаете запас 2, при результате 7 – 9 запас 1 (макс. 3). Потратить этот запас можно в течение игровой сессии, задав один из перечисленных ниже вопросов и получив ответ от ведущего. Если вы действуете, воспользовавшись этой информацией, получите +1 к успеху.

- В чем здесь для меня состоит наибольшая опасность?
- Что означают эти надписи?
- Для чего это предназначалось?
- Как работает это устройство?
- Как туда попасть или как выбраться оттуда?
- Что будет, если я сделаю _____ ?

Любопытство не ограничено этими вопросами, оно также позволяет выяснить важные особенности местности, персонажа или ситуации, о которых в общих чертах уже рассказал ведущий.

Как определить является ли любопытство нездоровым: если провал способен обеспечить неожиданный поворот событий или опасную для персонажа ситуацию, любопытство явно было таковым.

»ПЕРЕГОВОРЫ

Общение – важная часть жизни социума, да вот только не каждый ученый готов выслушивать глупости и тратить время на бесполезный треп. Пытаясь договориться с другим человеком, примените ум. При суммарном результате 10+ соответствующий персонаж выполнит свою часть договора. При 7 – 9 он выдвигает встречные требования, которые вы можете открыто высмеять или проигнорировать, что повлечет за собой последствия. Если же вам приходится их выполнить, увеличьте свой уровень стресса на 1.

Переговоры позволяют донести до других свою точку зрения и планы. К героям этот ход не применяется — только к персонажам ведущего или даже к их группе.

В качестве последствия отказа, ведущий может сделать жесткий ход.

»БОРЬБА С ПАНИКОЙ

Даже самые чокнутые из любителей древних тайн вовсе не бесстрашны. Столкнувшись с опасностью, жуткой или отвратительной сценой, пройдите проверку стойкости.

При суммарном результате 10+ вы в полном порядке. При результате 7 – 9 вы в целом держитесь, но ваш уровень стресса возрастает на 1. При неудаче у вас не только возрастает на 1 уровень стресса, но вы также выбираете один из эффектов безумия:

- Не заботясь о последствиях, вы проявляете агрессию или необдуманные действия.
- Все о чем вы можете сейчас думать — как унести ноги.
- Вы замираете, не в силах пошевелиться или отчаянно кричите.

»БЕГСТВО

Каждый искатель знает, что за некоторыми из древних находок (или от них) приходится побегать, а делать это помогает стойкость.

При суммарном результате 10+ вы несетесь не сбавляя хода. При 7 – 9 вы достаточно быстры, но должны выбрать одно из последствий:

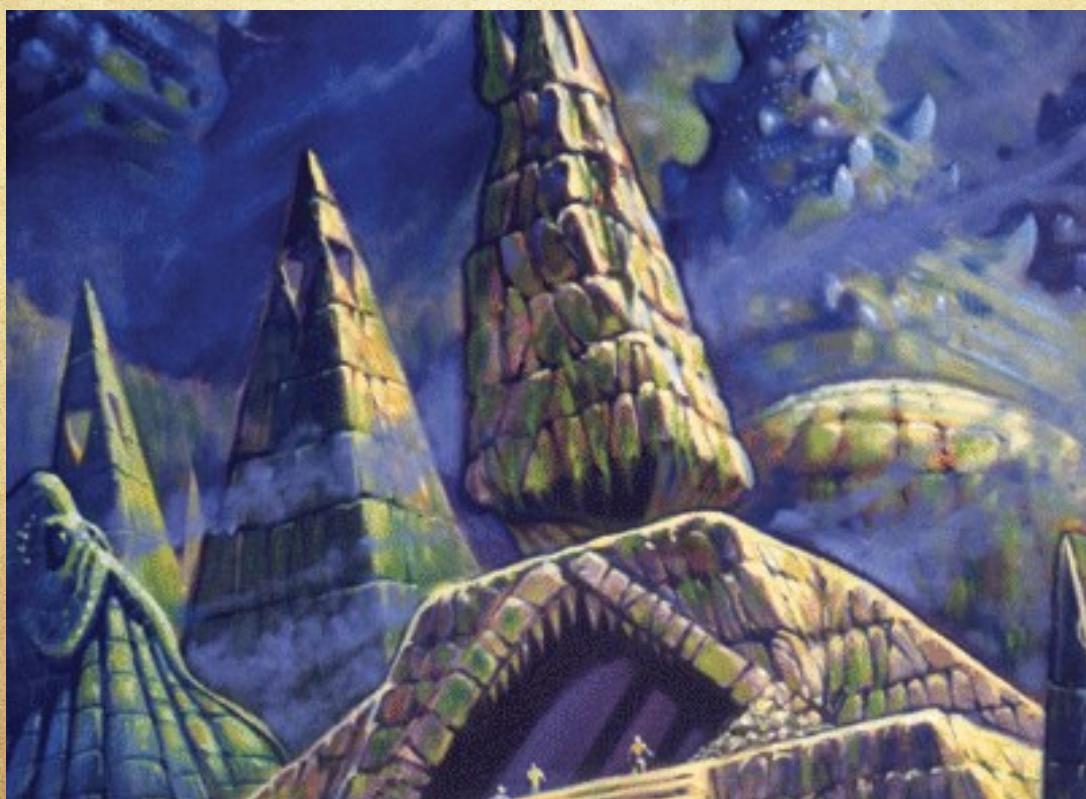
- Вы несетесь не разбирая дороги и прибегаете не туда, куда собирались;
- Вы устаете сильнее, чем ожидали: у вас -1 к успеху следующего действия;
- Ваше бегство было постыдным или вы бежали в страхе: уровень стресса увеличивается на 1.

»ПОДДЕРЖКА

Поддерживая персонажа другого игрока, вы обращаетесь к той характеристики, которую укажет ведущий. При суммарном результате 10+, вы даете этому искателю +1 к результату броска кубиков или -1 к уровню стресса. При 7 – 9 вам удается сделать то же самое, но вы ввязываетесь в неприятности или страдаете сами.

Этот ход — основной способ игромеханического взаимодействия с другими героями. Обычно для поддержки искатель должен находиться рядом и делать то, что упростит задачу или подействует успокаивающе.

При частичном успехе не обязательно с вами случится ровно то же самое, что с персонажем, которому вы пытались помочь. Но если у вас получилось 6 или меньше, это дает ведущему возможность сделать жесткий ход. Что именно случится — зависит от ситуации.



ОСОБЫЕ ХОДЫ

Любой персонаж игрока может сделать особый ход. В отличие от основных, такие ходы используются редко, хотя они - такая же часть жизни искателя.

»ОТКРЫТИЕ

Когда вы делаете нечто неслыханное, опишите свои действия так, как если бы они были ходом. Укажите, какие действия запускают ход и бросьте кубики.

При результате 7+ доработайте описание хода совместно с ведущим: теперь это новый особый ход, которым искатели могут пользоваться до конца игры. Неудача означает, что персонажи не способны совершить подобного, а попытка влечет за собой неприятные последствия.

Создавая новый ход, опишите однозначно действия, которые совершает персонаж. Описывайте эффекты хода с точки зрения этого персонажа, а не с точки зрения кого-то или чего-то внешнего.

Формулировки имеют значение! Чем точнее и уже определить действия, запускающие ход, тем меньше вероятность скопировать уже существующий личный ход (чего следует избегать) или столкнуться впоследствии с неожиданностями при применении нового правила. Большая часть новых ходов будет требовать броска кубиков с добавлением к результату значения той или иной характеристики.

Изобретение — очень сильный ход, позволяющий добиться многого. Искатели могут научиться пользоваться древними артефактами или заклинаниями, вести себя несвойственным им образом и многое другое.

»РАЗВИТИЕ

Во время игры каждый герой получает раз за главу новый личный ход — искатель учится, познает, меняется. Нельзя выбирать ход, уже взятый другим героем. Если в течение главы вы не выбрали ход, сделайте это в самом конце главы. Отметьте выбранный ход в бланке персонажа.

»РАСКОПКИ

Ведя раскопки, примените силу. При суммарном результате 10+ вы благополучно извлекаете древность или проделываете ход. При 7 – 9 выберите один из побочных эффектов:

- Выкопанный лаз узок, вы еле-еле через него протискиваетесь.
- Выкопанный лаз ненадежен и может обрушиться.
- Работа заняла гораздо больше времени, чем вы планировали.
- Вы что-то повредили.

»ОТДЫХ

Отдыхая в безопасном месте (обычно это происходит между главами), вычтите 1 из своего уровня стресса.

Вы можете написать научную статью или вести дневник и если делаете это, пройдите проверку стойкости, добавляя +1 за каждую сделанную с момента предыдущего отдыха уникальную находку или открытие (макс. +3) и вычитая –1 за каждого погибшего товарища или группу людей (макс. –3). При результате 10+ обнулите ваш уровень стресса. При результате 7 – 9, уменьшите его уровень дополнительно на 1.

»ЭКСКУРС

Когда вы пытаетесь вспомнить о недавних событиях, представляющих для вас интерес, опишите свои действия и бросьте кубики. При результате 10+ получите запас 2, при результате 7 – 9 запас 1. Затем отыграйте это эпизод из прошлого совместно с мастером и другими игроками, если их персонажи также участвовали в упомянутых событиях. При этом вы можете тратить запас, чтобы добавлять +1 к результату бросков, сделанных во время экскурса.

Если вы ведете игру используя правила глав, которые позволяют начать игровую встречу с интересного момента, фокусируя внимание на опасных или конфликтных ситуациях, некоторые важные для игроков детали и события могут быть утеряны, оставшись за кадром. Чтобы дать игрокам возможность поговорить о том, что для них действительно важно, используйте этот ход.

Не стоит поощрять слишком частое использование хода Экскурс, но напоминайте о нем игрокам, когда считаете, что не попавшие в кадр события могут дать вашей истории новые грани и направление.

»УХОД СО СЦЕНЫ

Когда вы решаете, что вашему искателю пора уйти с первого плана, возьмите запас 1 и опишите, как именно он покидает сцену — уходит на покой или лишается рассудка, а может и самой жизни. Затем создайте себе нового персонажа. Полученный запас вы впоследствии можете применить, чтобы дать любому герою дополнительный личный ход.

Уход со сцены означает, что история этого искателя закончилась. Это нормально в условиях пробудившейся древней жути, где внезапное исчезновение персонажа или его окончательное безумие — это та ставка, которую мы используем на протяжении игры и которая рано или поздно может сыграть. Искатель при этом не обязательно должен погибнуть, он может продолжить свое участие в дальнейшей истории, но под управлением ведущего и в намного менее активной форме.

Игрок вправе хранить свой запас успеха сколько угодно. Можно потратить его сразу, усилив героя другого игрока, можно использовать его для своего следующего персонажа — или просто сберечь на черный день.

Уход искателя со сцены можно использовать как поворотный момент сюжета, кроме того, смена персонажей позволяет разнообразить и сделать полнее историю экспедиции. Не стоит относиться к этому ходу, как к признанию поражения, уход со сцены — это выбор игрока, если он хочет продолжать игру этим персонажем, система позволяет найти и другое решение.

Личные ходы ушедшего искателя возвращаются в общий список и могут быть выбраны игроками в дальнейшем.

Ведущий может предложить искателю уйти со сцены в результате череды трагических событий, безрассудных поступков или безуспешных действий, приводящих персонажа на край гибели. Сам игрок тоже может предпочесть отправить израненного или в конец потерявшего самообладание персонажа на покой. В любом случае, помните — решение этого вопроса остается за игроком.

ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

Во время игры каждый герой получает раз за главу новый личный ход — искатель учится, познает и меняется. Предложите игрокам во время игры держать список личных ходов перед глазами, так они смогут вовремя сориентироваться и взять ход, способный помочь в трудной ситуации или изменить ход событий. Нельзя выбрать ход, который уже есть у другого героя.

»Быстроногий

Поймать они вас точно не смогут. Когда вы обращаетесь в бегство, приравнивайте все результаты 6– к результатам 7 – 9.

»Верткий

Если вы мельче, чем то, что вас удерживает, высвобождайтесь, используя ловкость вместо силы. Вы можете увеличить свой стресс на 2, чтобы приравнять результат 7 - 9, к результату 10+.

»Влиятельный

Благодаря вашим недавним действиям вы имеете влияние на остальных членов экспедиции или местных. Выберите первых или вторых и расскажите, что это за поступок. Получайте +1 к успеху каждый раз, когда пытаетесь договориться, используя свое влияние.

»Воинственный

Нападая на кого–то первым или делая выстрел в человека, не повышайте свой уровень стресса.

»Грозный

Когда при переговорах вы действуете агрессивно и жестко, переходя от слов к делу, можете применить силу вместо ума. Увеличите свой стресс на 1, если хотите получить +1 к результату.

»Дерзкий

Когда вы хвастаетесь, как легко справитесь с чем-то, а потом так и происходит, все ставшие тому свидетелями герои, включая вас, могут понизить свой уровень стресса на –1.

»**Заговоренный**

Африканский шаман заговорил вас от конкретного типа смерти. Назовите этот тип. Подвергаясь опасности, с ним сопряженной, не получайте шрам, даже если ход говорить взять его.

»**Инженер**

Несспешно осмотрев какое-то место, вы можете отметить некую его особенность, потенциально полезную для вас. Получите +1 к успеху любого действия с применением этой особенности.

»**Колдун**

Защищаясь вы можете использовать ум вместо силы. Если ваш противник или его атаки имеют сверхъестественную природу, получите +1 к успеху.

»**Контакты**

Некоторые из ваших знакомств особенные. Когда вы впервые применяете этот ход, назовите или выберите персонажа — с ним у вас есть старые связи и взаимопонимание.

»**Лидер**

Когда вы руководите и отдаёте приказы, у остальных +1 к успеху, пока они эти приказы выполняют.

»**Ловкач**

Ваши движения точны и изящны. Увеличьте свою ловкость на 1.

»**Напарник**

Вы играете сразу за двух искателей, но только один из них может развиваться в течение главы.

»**На службе**

Вы вовсе не ученый, хотя и входите в состав экспедиции. Ответьте на один вопрос о своей роли, тайной или явной, получите +1 к следующему броску и оставьте себе запас успеха 3. Этот запас можно тратить 1 к 1, чтобы раскрывать о себе и своей миссии новую информацию, поступая согласно которой, вы получаете +1 на одно связанное действие. Тратьте запас после броска, но до оглашения результата ведущим.

»Нечего бояться!

Выбрав этот ход, возьмите запас 1. Встретившись с опасностью, вы можете потратить этот запас, рассказав, как вы такую опасность уже однажды преодолели. Вам больше не требуется бороться с паникой, когда вы встречаетесь с подобным. К тому же вы получаете +1 на все действия с ней связанные.

»Опытный

Многое повидав, вы готовы дать совет любому, кто о нем попросит. У вопрошающих +1 к успеху, если они последуют этому совету. Но если следя ему кто-то попадут в беду, увеличьте уровень своего стресса на 1.

»Острое и притупленное

Одно из ваших чувств (зрение, слух и т. д.) чрезвычайно слабое, но какое-то другое — исключительно острое. Вы не можете делать наблюдения, опираясь на слабое чувство, зато применяя острое, приравниваете все результаты 7+ к 10+.

»Отходчивый

Отдыхая, вычитайте дополнительно 1 из своего уровня стресса.

»Отчаянный

Вы научились собираться с духом в самых ужасных ситуациях. В любой момент примите шрам, чтобы обнулить свой уровень стресса.

»Охотник

Стреляя, вы можете не растратить весь боезапас при результате 7 – 9, вместо этого повысьте свой уровень стресса на 1.

»Посвященный

Вы не просто верите во всю эту потустороннюю жуть — вы жаждете ее понять, стать к ней причастным. Выбрав этот ход, получите запас 1. Вы можете в любой момент потратить этот запас, чтобы узнать о сверхъестественном существе или событии. Сделав это, получите +1 к успеху любого действия, с применением этих знаний.

»Провидец

Вы можете провидеть будущее. Делая это, попросите каждого за столом назвать по слову — и после этого опишите свое видение, использовав все эти слова. Ведущий может задавать вам дополнительные вопросы, а затем ему предстоит устроить так, чтобы ваше видение сбылось.

»Проныра

Проявляя осторожность, вы можете выбрать 1 дополнительный вариант.

»Псих

Вы не боретесь с паникой, вместо этого сразу впадая в частично контролируемое безумие. Взяв этот ход вычеркните из своей карточки ход Борьба с паникой, но никогда не повышайте уровень стресса по его требованию.

»Психоанализ

Во время игры вы всегда можете спросить ведущего: «Что замышляют эти люди?» и получить от него два ответа, как минимум один из которых верный — пользуйтесь этой информацией по своему вкусу.

»Путешественник

Вы много где бывали и неплохо ориентируетесь на местности. Осмотревшись вокруг, можете задать ведущему вопрос: «Где я могу найти _____?» и получить ответ, не обязательно облегчающий поиски.

»Светило науки

Проявляя любопытство, получайте 1 дополнительный запас, даже при результате 6—.

»Своевременное предупреждение

Предупреждая других об опасности, вы даете им +1 к успеху на одно действие, с ней связанное.

»Сделка с дьяволом

Когда все будут не без оснований считать вас погибшим, — это окажется не так. Вернувшись чуть позже живой, но раненый, вы поведаете остальным невероятную историю своего спасения. После этого вычеркните ход из своего листа.

»Силач

Вы действительно способны за себя постоять. Увеличьте свою силу на 1.

»Сказка на ночь

Один раз за главу, рассказывая историю о своих прошлых путешествиях или тайнах древности, примените ум. При успехе уровень стресса ваших слушателей снижается на 1. При 7 – 9 из-за нахлынувших тревожных воспоминаний, ваш собственный уровень стресса повышается на 1.

»Смертник

Вы обречены и все вокруг понимают, что долго вы не протянете. Взяв этот ход, получайте +1 к любым броскам до конца главы. Но до начала следующей главы ваш персонаж не доживет.

»Стойкий

В здоровом теле – здоровый дух. Увеличьте свою стойкость на 1.

»Умник

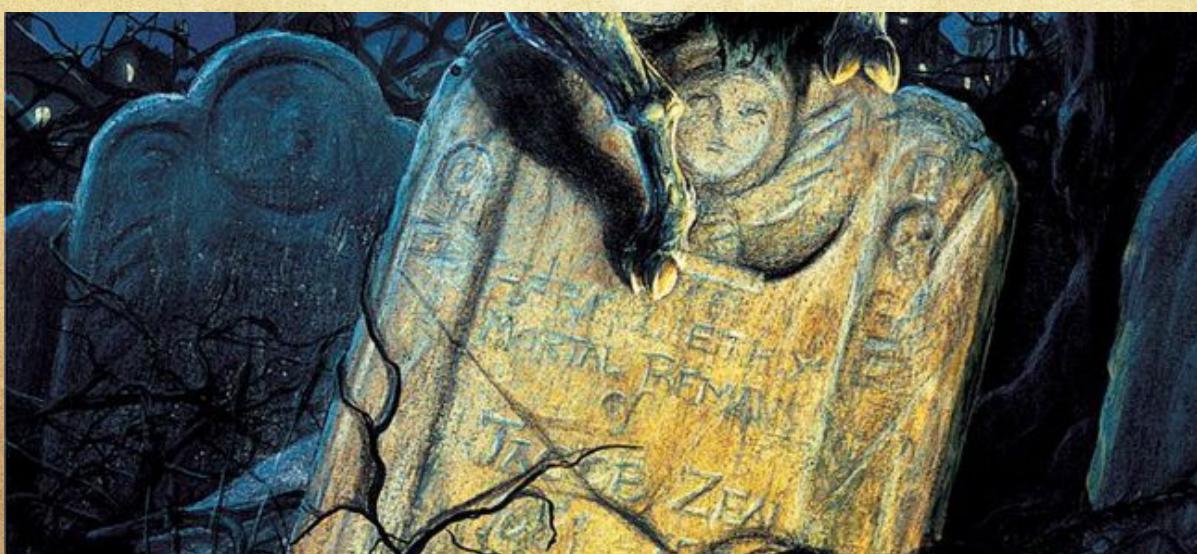
Вы с детства неплохо соображаете. Увеличьте свой ум на 1.

»Успокоительный

Оказывая поддержку другому искателю, вы можете снижать его уровень стресса сразу на 2.

»Харизматичный

Вы всегда можете найти одного–двух персонажей, готовых идти за вами и делать то, что вы говорите.



ЗАДАЧИ ВЕДУЩЕГО

У ведущего в Eldritch World есть три ключевые задачи, которые он выполняет в процессе игры:

- Достоверно изображать археологическую экспедицию.
- Наполнять жизнь персонажей сводящей с ума жутью.
- Играть, чтобы узнать, что будет.

Достоверно изобразите экспедицию – будь то выдуманная вами ситуация или взятая из приключенческого фильма о поисках древностей, а может реальная экспедиция, хроники которой вы прочитали, изобразите ее достоверно. Наполните жизнь искателей бытовыми трудностями, сложностями человеческих взаимоотношений и величием археологических открытий. Изнуряющей жаре, стертым в кровь ногам и нехватке сна не обязательно появляться в фокусе истории, но герои не должны и забывать о подобных вещах, иначе смогут ли они почувствовать себя отважными исследователями, забравшимися в глушь ради научных открытий.

Наполнить жизнь персонажей сверхъестественной жутью – ваша задача как ведущего, создавать все новые и новые угрозы, связанные с древними тайнами, местными обычаями и все повышающимся психозом членов экспедиции. Оживите мумию, введите в игру древний культ, покажите персонажам пугающие видения, сделайте так, чтобы они поверили в сверхъестественные причины происходящего.

Играйте, чтобы узнать, что будет – не загадывайте далеко вперед; используя полученную от игроков информацию, прислушиваясь к их идеям и догадкам, смело меняйте фронты; готовьте интересные вопросы к началу каждой главы и позволяйте будущему формироваться за счет ответов на них.

ПРИНЦИПЫ

Кроме основных задач, у ведущего есть набор принципов, по которому он может сориентироваться, направляя игру дальше. Задачи — это то, ЧТО делать, а принципы — то, КАК это делать.

Читая любую книгу правил на основе PbtA, вы наверняка сталкивались с принципами, требующими от ведущего делать ходы, следующие из повествования, думать о событиях за кадром или обращаться к персонажам, а не к игрокам. Все это — полезные и точные рекомендации того, как правильно подходить к задачам ведущего, как заставить игру работать. Используйте любые из знакомых и привычных вам принципов, но особое внимание уделите следующим семи:

- Делайте обычное сверхъестественным и жутким.
- Олицетворяйте события.
- Наделите людей целями, а монстров желаниями.
- Задавайте неожиданные вопросы и используйте ответы.
- Заставьте их дрожать от страха даже во время отдыха.
- Но будьте на их стороне в трудную минуту.
- Иногда передавайте право принять решения другим.

»**Делайте обычное сверхъестественным и жутким**

Этот принцип перекликается с задачей, наполнить приключения персонажей жуткими и мистическими картинами. Сверхъестественный ужас таится не в одних лишь древних гробницах и истлевших магических фолиантах. Вокруг полно такого, что может возбуждать фантазию и культивировать страх. Пусть матросы в тайне от офицеров окропляют кровью палубу своего корабля, пусть ритмичный напев работяг окажется древним заклинанием, пусть птицы собираются в огромную стаю и помешают осуществлению планов. А когда игроки начнут строить теории о происходящем и делиться своими жуткими догадками, используйте их слова и облеките эти идеи в реальность.

»**Олицетворяйте события**

Называйте все и вся. Не одни лишь персонажи достойны получить имя и личность, быть оживленными. Олицетворяя некое явление, давая имя найденному артефакту, называя проведенный шаманом обряд, вы точно так же оживляете их. Расскажите о том, почему местные называют эту дорогу Тропой Невозвращенного, опишите как жуток

звон колокола на Сен-Тоуд, поведайте легенду о Тупилаке, а затем намекните, что это существо видели неподалеку. Рассказывая историю о вселяющей ужас ожившей мумии, вы говорите не о безымянном чудовище, но о порочном жреце Имхотепе; так почему бы, размышляя о силах, вернувших его к жизни спустя века, не наделить именем и их? Возможно, жрец восстал из гробницы, чтобы отыскать в современном Каире свою возлюбленную и значит имя этой силе Любовь, а ее персонификация – Хелен Гросвенор, в которой Имхотеп узнал принцессу Анхесенамон. Не бойтесь, что ваши игроки сломают язык о названия, имена и слова местного диалекта, в конце-концов они и должны чувствовать тяжесть веков.

»Наделите людей целями, а монстров желаниями

Вводя нового персонажа, будь то обычный человек или злобное потустороннее существо, наделите его понятными вам мотивами. Сделайте так, чтобы цели и желания персонажей ведущего порой расходились с представлениями героев. Пусть тот, на кого они рассчитывают, внезапно откажется им помогать или даже станет вредить. Пусть монстр, которого они боятся, неожиданно сделает что-то настолько человечное, что его впору будет и пожалеть.

»Задавайте неожиданные вопросы и используйте ответы

Ответы на заданные вопросы лежат в самой основе этой игры; может быть даже чуть больше, чем в некоторых других играх на основе PbtA. Куда бы вы ни отправились, ваша экспедиция станет возможной лишь благодаря заданным вами вопросам и ответам игроков. Более того, каждую игровую сессию вы будете начинать с новых вопросов, позволяющих осуществить агрессивный монтаж и сходу поставить персонажей в сложное интересное положение, даже если в прошлый раз ситуация казалась вполне благополучной. Во время подготовки решите, какой вопрос может пойти на пользу истории. Возможно он позволит раскрыть один из фронтов, а может добавит элементов мистического ужаса или человеческой драмы. В соответствующем блоке правил описаны примеры подобных вопросов, также как и в стартовом приключении «Непроглядная тьма».

»Заставьте их дрожать от страха даже во время отдыха

Используйте любые приемы нагнетания атмосферы, какие вам только известны, а также ходы, описанные в этой книге. Предложите персонажу сделать записи об увиденном в своем дневнике, согласно ходу Отдых, а в следующий раз сделайте так, чтобы его дневник попал в чужие руки. Спросите, кто из персонажей хочет в свободное время расшифровать найденные группой глиняные таблички и раскройте ужасающие подробности, предложив разбить таблички не дочитав ужасы, описанные на них или бороться с паникой.

»Но будьте на их стороне в трудную минуту

Как ведущий вы не помогаете игрокам добиться успеха, не пытаетесь переиграть их и не заставляете вести себя определенным образом. Вместо этого вы сидите и наслаждайтесь интересной историей, как если бы смотрели фильм про людей, столкнувшихся с невероятным. Переживайте за них в тяжелые моменты, кричите «Беги! Беги!» когда они активируют ловушку и огромный валун начнет их преследовать, а когда благодаря не самому удачному броску валун их нагонит, позвольте пострадать, но спасти, чтобы история продолжалась. Если кто-то из персонажей погиб, а другие находятся на краю гибели, подумайте и спросите игроков, не пришло ли время закончить главу и в следующей рассказать о том, как удалось спасти остальным.

»Иногда передавайте право принять решения другим

Когда вы из личных соображений не хотите решать, что будет в какой-то ситуации, не решайте. Игра дает вам возможность снять с себя эту ответственность. Взгляните на персонажей ведущего, возможно решение будет принято согласно убеждениям одного из них; спросите у игроков, а что насчет данной ситуации и того как она могла бы развиваться думают их персонажи; предложите игрокам выбрать из нескольких вариантов, но сделайте этот выбор интересным и неоднозначным.

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Ходы ведущего – это инструменты, направляющие повествование. Обычно ведущий делает ходы, когда у игрока при броске кубиков получается 6-, когда игроки игнорируют надвигающуюся угрозу или просто смотрят на него и ждут, что же случится дальше.

- Разделите их.
- Загоните их в угол.
- Обращайте их действия против них.
- Поставьте их перед трудным выбором.
- Упомяните происходящее за кадром.
- Покажите надвигающуюся угрозу.
- Дайте им серьезный повод для беспокойств.
- Используйте жуткую особенность.
- Заставьте их паниковать.
- Нанесите удар.
- Оставьте шрамы.
- Столкните их с последствиями или дайте шанс.
- Наградите их за успех пугающей информацией.

»Разделите их

Где бы ни происходили события, в опасный момент очень легко оказаться далеко друг от друга. Иногда искатели попадают в естественные природные ловушки или оказываются по разные стороны стен, их гонят прочь друг от друга жуткие твари, но социальные причины делают это ничуть не хуже. Когда искателю не способны помочь его товарищи, он может как погибнуть, так и блеснуть своими талантами. Разделение героев на группы позволяет подчеркнуть существующие между ними различия и отношения.

»Загоните их в угол

Порой бывает просто некуда бежать. Когда исследователи замерли, понимая что выбраться будет трудно, замедлите темп событий. Пусть поговорят друг с другом или просто сделают паузу, пока вы выясняете, чем занимаются остальные.

»Обращайте их действия против них

Дайте им то, что они хотят, — но не так, как они хотят. Любопытство может натолкнуть героев на страшную находку, а осторожность превратиться в медлительность, их могут предать, а желаемое окажется не бесплатным либо вообще не тем, на что они рассчитывали.

»Поставьте их перед трудным выбором

Пусть персонаж ведущего попробует поссорить двух героев. Пусть два персонажа ведущего поссорятся между собой, а герою от них что-то надо. Пусть две проблемы настанут одновременно — и игроки выбирают, с какой из них иметь дело.

»Упомяните происходящее за кадром

Не все угрозы можно разглядеть сразу. Звук, запах, странные слова или поведение прямо сейчас не кажутся страшными, но они могут стать предвестниками будущих событий.

»Покажите надвигающуюся угрозу

Покажите им нечто, что ещё не влияет на героев напрямую, но может, если они ничего не предпримут.

»Дайте им серьезный повод для беспокойств

Периодически стоит помещать нечто ценное для искателя в ситуацию непосредственной опасности, требующую срочных действий.

»Используйте жуткую особенность

Пришедшие из тьмы века монстры и прочие угрозы позволяют ведущему использовать связанные с ними специальные ходы. Многие из этих опасностей естественным образом будут появляться по мере развития сюжета.

»Заставьте их паниковать

Даже самые храбрые из искателей должны испытывать страх. Когда они подвергаются опасности или стрессу, напоминайте им, что пришло время бороться с паникой. Если все пошло против их планов можете напрямую увеличить уровень их стресса, если делаете жесткий ход.

»Нанесите удар

Чем бы искатели не занимались, жуткие вещи всегда проявляют себя внезапно и стремительно. Когда вы наносите удар, искатель срывается со скалы, оказывается запертым в комнате с опускающимся потолком, схвачен за горло ожившим мертвецом, иными словами – жив, но вот–вот может погибнуть.

»Оставьте шрам

Когда опасности настигают искателей, они не всегда уходят от них целыми и невредимыми. Когда с ними случается-таки беда, опишите, как именно она на них повлияла.

»Столкните их с последствиями или дайте шанс

Действовать прямо – хорошая политика. Опишите игрокам последствия их действий и спросите, все ли их устраивает. Дайте им шанс что-то изменить, но не бесплатно. Иногда выяснение того, во что этот шанс им обойдется, стоит оставить на потом.

»Наградите их за успех пугающей информацией

Позвольте им добиться желаемого, а затем раскройте часть своих планов, пусть ужаснувшись тому, что их ждет впереди.



ГЛАВЫ ИСТОРИИ

Игра в Eldritch World делится на главы. Первая глава особенно важна, потому что в ней игроки вместе с ведущим описывают детали своей экспедиции и вдыхают жизнь в персонажей. Ответы на вопросы помогут представить общую ситуацию на момент начала истории.

Когда игроки создадут своих персонажей, продолжите разговор, уточняя детали об игровом мире и начальной ситуации первой главы. Для этого задайте игрокам ряд вопросов: это могут быть как очень глобальные вопросы, так и довольно частные. Не обязательно задавать их все: выберите пару из каждой категории. Получайте от игроков дополнительные детали, пока вас не устроит ответ, а картинка в голове не станет яркой и складной.

Первая глава, – как и все последующие, – тоже начинается с вопросов. Каждый раз все происходит примерно по одной схеме: вопросы уточняющие текущую ситуацию, после них действия героев и их последствия, а затем точка в повествовании, после которой искатели смогут передохнуть, решив, что все плохое уже позади. А затем следующая глава, новые вопросы, приводящие к новой ситуации и развивающие начатую в прошлых главах историю или же уводящие ее в новом направлении.

Вы можете взять заготовку «Непроглядная тьма» для своей игры или создать собственную экспедицию, ответив на вопросы, которые найдете ниже или придумаете сами.

»ВОПРОСЫ ОБ ЭКСПЕДИЦИИ

Эти вопросы позволяют определить особенности экспедиции, важные для игры. Отвечая на них, вы создаете общую цель экспедиции, ее участников, картографию и местных жителей. Эти вопросы могут быть заданы всем игрокам, причем верных ответов может оказаться больше одного.

- Какой отсюда открывается вид?
- Какие суеверия бытуют среди местных?
- Чем обеспокоены члены экспедиции?
- Какого события вы ждете особенно сильно?
- Где археологи спят и принимают пищу?

- Сколько человек входит в состав экспедиции?
- Где находятся раскопки, ближайшее поселение, какое-то значимое место, _____?
- Как у вас принимаются решения? Кто главный?
- Что или кого вы недавно потеряли?
- Кто к вам недавно присоединился?
- Что вы надеетесь здесь найти?
- В этом месте уже проводились раскопки? Чем закончилась та экспедиция?
- Как раскопки выглядят, звучат, пахнут?
- Кто недоволен происходящим на раскопках?
- Что в этой местности труднее всего достать?
- Чего в этом месте хоть отбавляй?
- Что _____?

»ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

Эти вопросы позволяют в общих чертах познакомиться с некоторыми членами экспедиции, они предназначены отдельным героям, их ответы добавят штрихи к другим персонажам. Записывайте персонажей, которых упомянули игроки.

- Кто считает тебя плохим ученым?
- Кто добился твоего уважения и почему?
- Кто жалеет, что отправился в экспедицию?
- Чей секрет ты поклялся сохранить? Почему это так важно?
- Кто успел со всеми перегреться?
- Кто чаще других общается с местными?
- Кем ты восторгаешься или влюблен?
- Какое открытие могло бы сделать тебя счастливым?
- Кто портит тебе жизнь?
- Кто самый опытный среди вас?
- Кто _____?

»ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

Каждая глава в Eldritch World начинается с интересного события, а не с повседневной жизни. Задавайте вопросы о ситуации отдельным игрокам или всей группе.

- Сейчас день, ночь, сумерки?

- Как вы все оказались вдали от раскопок?
- Когда вы поняли, что заблудились?
- Кто оказался ранен, заболел или пропал?
- Какая находка была сделана сегодня случайно?
- Какое странное или пугающее событие произошло сегодня?
- Что или кого вы заметили среди раскопок?
- Что за звук вы все сейчас слышали?
- Что _____ ?

»ВСЕГДА ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОС

- Что вы делаете?

»ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

Эти вопросы ведущий задает себе и обычно получает ответы на них в течение главы. Не нужно выбирать их до начала игры: сосредоточьтесь на паре из них после того, как игра уже началась, и пусть эти вопросы направляют сюжет.

- Что происходит после важной находки?
- Из-за чего может погибнуть участник экспедиции?
- Что может внести раскол среди членов экспедиции?
- Какой древний ужас начнет терроризировать экспедицию?
- Какая жуть происходит поблизости?
- Какие проблемы создает искателям местное население?
- Что случится, если искателям придется свернуть экспедицию?
- Что происходит, когда _____ ?

»КОНЕЦ ГЛАВЫ

Любая глава рано или поздно подходит к концу. Хороший момент для окончания главы — это момент, когда вы можете закончить фразу:

...и это была глава о _____ .

Подходящие моменты для завершения фразы и окончания главы — это когда:

- Искатели справляются или окончательно не справляются с опасностью.
- Гибнет важный персонаж.
- Герои побеждают жуткое чудовище.
- Герои достигают важной цели.

- Получен ответ на вопрос о событиях.
- У вас закончилось время для игры.

Когда вы планируете начать следующую главу, взгляните на вопросы, оставшиеся пока без ответа, а также придумайте и задайте новые, которые прояснят текущее положение и помогут вам подготовиться к следующей главе.



ПЕРСОНАЖИ, МОНСТРЫ, УГРОЗЫ

Угрозы, монстры и различные персонажи ведущего — это ключевые элементы вашей истории. Часть из них обычно задумывают заранее, до игровой встречи, другую же создают непосредственно на игре.

»ПЕРСОНАЖИ

Помимо искателей, в игре есть и другие персонажи. Среди них могут быть и прочие члены экспедиции, и местные жители, и вездесущие военные, и даже чудом уцелевшие люди уже сталкивающиеся с древней жутью ранее. Все они должны обладать своими характерами, проблемами и задачами. Описывая их давайте им имена, особенности, манеру говорить, а также несколько черт, среди которых особое внимание уделите тому, к чему персонаж готов, а каких вещей он не приемлет. Создавая черты, делайте это широкими мазками — пусть грани персонажа раскроются позже.

»МОНСТРЫ

Монстрами мы называем тех, кто может стать причиной гибели или исчезновения как искателей, так и персонажей ведущего. В первую очередь монстры опасны для искателя, забравшегося в дикую местность или проникшего в скрытые под толщей веков тайны, но некоторые могут угрожать всей экспедиции или таиться в самых обычных и многолюдных местах. Иногда монстром может считаться простой человек, достаточно злой, чтобы замышлять похищение или убийство. Древнее проклятье, тропическую лихорадку, хитроумную ловушку и прочие смертельные опасности, представляющие для искателей прямую угрозу, следует описывать и использовать так же, как монстров.

»УГРОЗЫ

Угроза — это какое-то важное и динамичное явление в игровом мире. Это явление может не иметь собственной воли и разума, но оно всегда стремится к некому определенному итогу. Ведущий использует угрозы как ориентиры, строя события вокруг них и применяя ходы, которые тематически имеют к ним отношение.

СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ МОНСТРОВ

У монстров в Eldritch World есть три составляющие: имя, описание и черты.

»ИМЯ

Создали монстра – дайте ему имя. Вместо имени или вместе с ним у монстра должна быть указана его сущность. Так Имхотеп может оказаться ожившей мумией, а Дракула – вампиrom.

»ОПИСАНИЕ

Каждый монстр в Eldritch World обладает понятной и естественной для него целью, даже если эта цель продиктована инстинктом. Создав монстра опишите эту цель, почему он делает то, что делает, чего он этим хочет добиться. Вы можете включить в описание его внешность или повадки, а также то, как искатели могут его остановить.

»ЧЕРТЫ

Черты монстра – это его ходы. Придумывая их, решите, как с их помощью он сможет схватить кого-то из персонажей, как попытается их убить или напугать. Но не обязательно все ходы должны быть полезны самому монстру, некоторые из них напротив могут описывать его уязвимости или особенности, по которым монстра можно выследить.

»ПРИМЕНЕНИЕ МОНСТРОВ

Существует два основных способа использовать монстра в игре.

Первый – рассказать о нем, намекнуть о его присутствии, дать искателям повод его опасаться. Монстр может оставлять следы и не только на земле, но и в умах людей – нет ничего проще, чем создать конфликт между паникующими персонажами и теми, кто им не верит. Даже похищая или убивая людей, монстр может оставаться в тени, накаляя обстановку, вызывая подозрения и создавая новые конфликтные ситуации. Первый способ хорошо подходит, когда ведущий хочет сделать мягкий ход, а также, когда игроки ничего не предпринимают и ждут, что будет дальше.

Второй – это когда искатели все же сталкиваются с монстром напрямую. Это может быть результатом жесткого хода ведущего, когда

игрок получает на броске кубиков 6-, игнорирует признаки опасности или сам жаждет встречи с чудовищем.

В любом случае, появление монстра всегда должно быть уместно в общей логике событий.

»РАНЕНЫЕ МОНСТРЫ

Далеко не всякий монстр неуязвим, при активном противоборстве с искателями, он тоже может пострадать. Это случается, например, когда искатели успешно защищают собственные жизни или когда они сами решают устроить на монстра охоту.

Иногда персонажи могут навредить монстру косвенно: например, загнать его в ловушку, не позволить сбыться его намерениям, разрушить нечто для него важное или заставить страдать иным образом. Не все монстры могут истечь кровью, но и не все раны обязательно должны быть физическими – порой гораздо больнее почувствовать себя оскорбленным, ущербным, обманутым.

И если логика развития событий подсказывает, что монстр должен получить рану – нанесите ее.

Как только монстр получает ранение, вычеркните одну из его черт. Если у него не осталось черт или это диктует сюжет, то монстр может погибнуть или оказаться беспомощным.



СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ УГРОЗ

Придумав угрозу, запишите ее на отдельную карточку. Там должны быть три самые важные вещи: как угроза называется, какие у нее намерения и какие ходы она делает.

»НАЗВАНИЕ

Назовите новую угрозу. Подбирайте понятные вам названия, подходящие для обозначения глав истории: «ОЖИВШАЯ МУМИЯ» или «БУНТ НА КОРАБЛЕ». Запишите название крупными буквами, чтобы сразу его видеть, когда берете карточку.

»НАМЕРЕНИЯ

Выпишите на карточку намерения угрозы: то, к чему ведут ее ходы. Для угрозы естественно развиваться до тех пор, пока ее намерения не окажутся осуществлены. Некоторые намерения могут быть предотвращены своевременным вмешательством, другие – неизбежны. Но нет ничего скверного в том, что независимо от действий искателей зло пробудится, древний храм будет разрушен, а корабль с собранными реликвиями затонет у самого берега – если все это приведет к новым угрозам, с намерениями которых можно будет сразиться.

»ХОДЫ

Напишите, что угроза делает в виде ходов. Придумайте, как именно угроза может повлиять на экспедицию. Имеет смысл делать от трех до пяти ходов.

Например, «БУНТ НА КОРАБЛЕ» может иметь такие ходы:

- На борт поднимают найденный саркофаг.
- Среди суеверных матросов начинают ползти слухи.
- Команда проявляют открытое недовольство.
- Страх толкает людей на бунт.

А «Первобытному голоду» подойдут такие ходы:

- Еда перестает насыщать.
- Люди начинают звереть.
- Люди ищут альтернативные источники еды.
- Каннибализм.

Угрозы могут сыграть очень разную роль. Некоторые предназначены для того, чтобы подвести искателей к определенной ситуации или поставить их перед трудным выбором, как, например, угроза БУНТА НА КОРАБЛЕ. Такие угрозы предполагают, что ходы будут использоваться в определенном порядке и каждый последующий сделает ситуацию еще более напряженной.

Другие угрозы сильно растянуты по времени, а их ходы могут повторяться, смешиваться, происходить одновременно. Например, угроза с ходом «принести в жертву древним деву, мать и старуху» может из главы в главу напоминать о себе, пока все три жертвы не будут принесены или пока искатели не разрушат замыслы безумных культистов, остановив их злодеяния.

»ПРИМЕРЕНИЕ УГРОЗ

Прежде чем начинать игру, придумайте 3 – 4 угрозы, которые было бы интересно использовать. Задав игрокам вопросы и начав детализацию мира вокруг них, введите угрозы, которые подходят к начатой истории. А закончив очередную главу, присмотритесь внимательнее к произошедшим в ней событиям – возможно у вас появится идея новой угрозы и вы введете ее уже со следующей главы.

Некоторые из заранее заготовленных опасностей могут оказаться неуместными после создания персонажей игроков и ответов на вопросы экспедиции. В этом случае стоит заменить угрозы на более подходящие. Не стесняйтесь менять угрозы и во время игры. Если вы придумали новый ход – просто добавьте его к списку. Если какой-то из имеющихся ходов больше не соответствует ситуации, уберите его.

Иногда, если оказывается, что игроки не могут или не собираются ничего делать по поводу происходящего, стоит вычеркнуть все ходы угрозы и считать ее намерения реализовавшимися или наоборот отменить угрозу и считать, что опасность со временем утратила свою значимость.

Не переживайте насчет этого, просто помните, что кроме уже названных в истории могут появиться и другие силы и быть может то, с чем не справились или что упустили искатели, сделал за них кто-то другой.

НЕПРОГЛЯДНАЯ ТЬМА



Финансируемая Дартвильским университетом экспедиция 1927 года, целью которой было выявление контактов между исчезнувшей культурой дорсет и датскими мореплавателями, прибыла к берегам Гренландии 2 июня, а спустя пять дней капитан пакетбота «Стремительный» приказал бросить якорь в Готхобе. Предстояло много работы. Ученые исследовали фьорды и прибрежные острова в радиусе двадцати миль от поселения и во многих местах нашли развалины старых эскимосских построек. Однако ни одной стоянки дорсет обнаружить не удалось. В середине августа начальник экспедиции распорядился сворачивать оборудование, и вновь приняв научный состав экспедиции на борт «Стремительный» двинулся на север. До ходов оставалось полтора месяца, когда одна из вылазок совершенная у фьорда Итивдлек и предпринятая наудачу, обернулась внезапным везением – археологи наткнулись на древние сооружения, отличающиеся от всего виденного ими ранее.

ВОПРОСЫ ОБ ЭКСПЕДИЦИИ

- Какой вид открывается с палубы?
- Какие суеверия бытуют среди членов экспедиции?
- Чем обеспокоены моряки с пакетбота?
- Какого события вы ждете особенно сильно?
- Где археологи спят и принимают пищу?
- Велика ли команда и научный состав?
- Где находятся моржовая бухта, большая ледниковая трещина, птичья скала, раскопки?
- Как у вас принимаются решения? Кто главный?
- Какую помощь вам пообещал житель Готхоба, если вы возьмете его или ее с собой?

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кто считает тебя плохим ученым?
- Кто из моряков добился твоего уважения и почему?
- Кто из ученых жалеет, что отправился в экспедицию?
- Чей секрет ты поклялся сохранить? Почему это так важно?
- Кто успел со всеми перегуаться?
- Кто уважаем и командой пакетбота и среди ученых?
- Кого ты предпочёл бы видеть барахтающимся за бортом?
- Кем ты восторгаешься или влюблен?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

Вопросы первой главы:

- Сейчас день, ночь, сумерки?
- Как вы все оказались вдали от раскопок?
- Когда вы поняли, что заблудились?
- Кто оказался ранен или пропал?
- Какая находка была сделана сегодня случайно?
- Что за звук вы все сейчас слышали?

ВСЕГДА СПРАШИВАЙТЕ

- Что вы делаете?

После каждой завершенной главы тщательно обдумывайте вопросы следующей. Эти вопросы могут развивать текущую ситуацию или одну из угроз.

Например, для угрозы Голод используйте:

- Что происходит, почему все собрались на палубе корабля?
- Что обо всем этом думает капитан?
- Кого обвинили в случившемся?

Для угрозы Тупилак:

- Кто из моряков едва спасся, соскользнув под лед?
- Что вы видели ночью среди раскопок?
- Как поступили моряки, поняв что вахтенный пропал?

Для угрозы Тьма:

- Что помешало вам уснуть этой ночью?
- Чем вы все сейчас занимаетесь?
- Почему вы делаете это в темноте?

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

- Что произойдет, когда появятся паковые льды?
- Какое пугающее открытие совершают археологи?
- Что произойдет, когда кто-нибудь будет съеден?
- Из-за чего среди членов экспедиции происходит раскол?
- Какой древний ужас явит себя средь бела дня?
- Что произойдет, когда люди останутся в полной темноте?
- Какая жуть начнется на корабле по пути домой?

ПЕРСОНАЖИ

ГЁСТА ЭРИКСОН, капитан пакетбота

Особенность: спокойный.

Говорит: как знающий свое дело.

- Хмурится и наблюдает.
- Хранит тайны.
- Высказываетя жестко и прямо.
- Готов к компромиссу.
- Не готов терять людей.

БЕНЕДИКТ ИТОН, старший помощник

Особенность: бравый.

Говорит: посмеиваясь.

- Держит команду в ежовых рукавицах.
- Приветлив по утрам, мрачен ночью.
- Неутомим.
- Всегда готов помочь.
- Не готов к проявлениям древней жути.

ЯН НЕЛЬСОН, ледовый лоцман

Особенность: нервный.

Говорит: резко и зло.

- Считает эту землю проклятой.
- Невзлюбил героев.
- Читает старые традиции.
- Готов лгать и манипулировать.
- Не готов здесь задерживаться.

ТОМ МАК-НАБЕ, кочегар

Особенность: заторможенный.

Говорит: путаясь в словах.

- Делает кукол и сжигает их в кочегарке.
- Верит в любую жуть.
- Рисует странные символы, когда никто не видит.
- Готов применить свою силу.
- Не готов в чем-либо признаться.

ТАНИТИКА, инуитка

Особенность: таинственная.

Говорит: на жуткой смеси датского, английского и инуитского.

- Не терпит темноты.
- Проводит странные ритуалы.
- Знает о жутких вещах.
- Готова к лишениям.
- Не готова вновь остаться одна.

МОНСТРЫ

ТУГНЫГАК, шаман

Он не злой, но фанатично настроен против малого народца ишигаков, которых он люто ненавидит, замышляя их смерть, а потому пойдет на любые злодеяния.

- Совершает темные обряды.
- Приносит жертвы злым духам.
- Умело скрывается.
- Бьет в бубен и завывает.
- Почти не видит и плохо слышит.

КИКИТУК, похожий на ящерицу монстр

Коротколапая собака с обглоданной мордой и повадками разумного существа, она связана ритуалом с шаманом и помогает ему.

- Цокает когтями по камням.
- Выскакивает из темноты и валит на землю.
- Пытается утащить.
- Боится огня.
- Оставляет следы.

ТУПИЛАК, оживший кошмар

Монстр собранный из частей разных тел и предметов и оживленный шаманом, он подчиняется ему, пока тот жив или пока другой, более сильный колдун не возьмет верх над чудовищем.

- Появляется из ниоткуда.
- Утаскивает во тьму или под воду.
- Разрывает когтями и зубами.

- Издает протяжные стоны.
- Омерзительно выглядит и пахнет.

ИШИГАК, допельгангер

Умный маленький человечек с острыми ушами, черными глазами и темным цветом кожи, прячущийся в воде, среди камней или, перевоплотившись, среди ничего не подозревающих людей.

- Превращается в того, чьего мертвого тела касается.
- С трудом подбирает слова.
- Странно себя ведет.
- Иногда приносит удачу.
- Прячется от ужасного тупилака.

УГРОЗЫ

ТУПИЛАК

Намерение: сожрать ишигака и всех прочих.

- Шаман готовится к ритуалу.
- Чудовище выходит на охоту.
- Ишигак прячется среди людей.
- Тупилак устраивает резню.

ПЕРВОБЫТНЫЙ ГОЛОД

Намерение: набить брюхо человеческой плотью

- Еда перестает насыщать.
- Люди начинают звереть.
- Люди ищут альтернативные источники еды.
- Каннибализм.

ИДИВДЛЕКСКИЕ ПИСЬМЕНА

Намерение: свести с ума

- Найден древний артефакт испещренный письменами.
- Занимающиеся расшифровкой бессознательно нашептывают и даже напевают на незнакомом языке.
- Монотонные напевы пугают и нервируют окружающих.
- Моряки завладеваюят артефактом и выкидывают его в море вместе с теми, кто этим недоволен.

НЕПРОГЛЯДНАЯ ТЬМА

Намерение: ввергнуть людей в ужасы первобытного мира

- Во тьме становятся слышны странные звуки и запахи.
- Оказавшиеся в темноте люди сталкиваются с жуткими проявлениями доисторической эпохи.
- Люди начинают панически бояться темноты.
- Горючее, свечи и прочие источники света быстро заканчиваются.
- Сквозь тьму веков в наш мир приходит невообразимый ужас.

