

Посылочка от добрых ктулх

Наличие собственной базы обычно украшает игру про приключенцев, и немало радует самих игроков. Ну а если собственное логово является источником побочных квестов, и оказывается чем-то оригинальным, то это только лучше. Как раз такому логову и посвящено данное приключение.

Подразумевается, что персонажи – люди, которые довольно много времени проводят в плавании. Некие пираты, купцы или исследователи затопленных храмов. Во время одного из путешествий по не самому оживленному маршруту, они становятся свидетелями удивительного события: из-под воды появляется довольно внушительных размеров остров.

Решив высадиться на внезапно образовавшуюся терру инкогниту, персонажи обнаружат остатки глубоководной растительности и прочего дентоса, возможно, несколько странно выглядящих артефактов неясного предназначения и, главное, высеченные на более плотной, чем остальной остров плите рисунки и знаки. Среди знаков есть вполне человеческие письмена на нескольких языках, включающих мертвые, которые дублируют одну и ту же безграмотно составленную фразу. Что-то вроде «Мы вниз под слоем ждём слово вас приветствие». Помимо этого среди знаков будет изображение пары странных существ, приспособленных к глубоководному существованию (примерно в человеческий рост), графическое изображение нескольких математических концепций сугубо теоретического характера, и требующих немалых допущений и еще какие-то непонятные рисунки.

Сам остров будет состоять из пористого материала, заполненного каким-либо газом, будет содержать массу пещер и гротов, удобных для устройства базы, и не будет соединен с дном, так что при приложении значительных усилий может быть перемещаем с места на место.

Как не сложно догадаться, этот остров является посланием глубоководной цивилизации, открывшей антигравитацию (научившихся получать легкие газы и надежно удерживающие их пористые материалы), и отправившей спутник для вступления в контакт с братьями по разуму, от которых сверху периодически спускаются различные предметы явно искусственного происхождения. Собственно, по книгам с затонувших кораблей они и получили базовые представления о письменности наземников. Если персонажи постараются войти в контакт с глубоководными, те с радостью отзовутся, периодически отправляя наверх новые острова. Вести они себя будут довольно наивно, бескорыстно делаясь различными странными технологиями. К слову, из самих островов вполне можно вытаскивать корабли, хоть это и потребует немалого труда. Сами глубоководные будут периодически интересоваться разными объектами наземных культур и просить отправить им образцы как обыденных вещей, с пояснениями способов их использования, так и уникальных предметов, для добычи которых будут вполне готовы как-то помочь со снаряжением.

Рано или поздно общение дойдет до той стадии, когда собеседники пожелают вступить в личный контакт. Если персонажи выразят согласие и исполнят требуемый ритуал, к поверхности устремится древнее безумное божество, столетия назад скованное на дне океана. Целью всего этого общения цивилизаций было получение этим существом приглашения в наземный мир. Ну а дальше в зависимости от того жанра в котором идет игра. В случае комедии, привыкший к условиям глубоководия Ктулху на поверхности раздуется и будет плавать как мячик. В хороре персонажи будут безнадежно пытаться спасти родной мир, погибая и сходя с ума. Ну а в пальпе, brave герои поставят Ктулху фингал и запихнут его обратно на морское дно.