

# ЭЙВБЕРИЙСКАЯ МИСТЕРИЯ

Автор: Музыченко Андрей

Хотите послушать о Лугах? Опять? Ну хорошо. Садитесь ближе, ведь сказку эту можно рассказывать лишь шепотом, а иначе ваши мамочки-крольчихи как закричат, загомонят, накинутся на старого Писклю, зачем вздумал дурить наших деток... А сколько бы ни кричали, Луга дальше не становятся. Они здесь, совсем рядом, но путь на них смогут отыскать только самые отважные кролики. Те, кто рискнет подставить свою шерстку вечерней прохладе. Те, кто в Ночь Всех Страхов, когда истончаются грани, сумеет пробраться в Дом Звона, что на границе Эйвбери, как называется мир человека и Большого кроличьего поля. Те, кто не устрашитя племени серых церковных крыс, что служат людям сторожами и кормятся с их рук. Лишь те, кто прокравшись мимо опасностей и страхов к чудотворной каменной Купели, заберутся на ее край и заглянут в искрящуюся водную гладь... Вот этим храбрецам и откроется путь на Луга!

## ИМЕНА

### Кролики из колонии:

Задира, Плут, Пятнышко, Ухач, Шустрик, Длиннолап, Хвостун, Умныш, Хруп-Хруп, Головастик.

### Легендарные кролики с Лугов:

Загадочный и дерзкий Темныш, неунывающая и пряткая Смешинка, пугливая и тихая Звездочка.

### Птицы:

Полуслепая сова по прозвищу Старуха, разносчица слухов и дурных вестей сорока Трещотка, вредная ворона по имени Кликуша.

### Крысы:

Шилозуб, Птицедер, Красноглаз, Лвоух, Правоух, Коготь, Вещун.

### Звери из цирка:

Смирный пони Юджин, выдрессированные кошки Бретта и Вальтери, любимая такса директора цирка Хальк, знающий множество языков попугай Ярруга.

### Прочие существа:

Люди, хомяки, белки, еноты, воробьи, гуси.

## ВОПРОСЫ: О СИТУАЦИИ

- Долго ли еще ждать Ночи Всех Страхов?
- Почему вы оказались вдали от колонии?
- Какое происшествие застало вас в середине пути?
- Что мешает вам вернуться прямо сейчас?
- Какое существо только что приблизилось к вам?
- Кто из кроликов начал паниковать?

## ... ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ ?

## ВОПРОСЫ: О КОЛОНИИ

- Какие объекты мира людей можно увидеть из норы, ведущей в колонию?
- Что за важное для колонии место занял появившийся здесь недавно бродячий цирк?
- Как изменилась жизнь колонии с момента появления цирка?
- Почему считается, что встреча с одним из легендарных кроликов непременно ведет к беде?
- Почему легендарные кролики не спешат показывать остальным дорогу на Луга?
- Кто и почему в колонии запрещает рассказывать малышам о Лугах?
- Что известно кроликам о Доме Звона и крысах, обитающих там?
- Какое опасное, наводившее страх на всю округу существо, было найдено мертвым совсем недавно?
- Что делают кролики из колонии, когда нуждаются в чем-то, что не могут получить самостоятельно?
- Как кролики готовятся отпраздновать Ночь Всех Страхов?

## ВОПРОСЫ: ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кто из твоих друзей хочет уйти на Луга?
- Кто из твоих недругов считает, что легендарных кроликов не существует?
- Кто в колонии жил с людьми, пока не сбежал от них?
- Кто вечно задирается и всех обижает, а тебя невзлюбил больше всех?
- Кого ты пообещал от всех защищать?

## ВОПРОСЫ: О СОБЫТИЯХ

- Что происходит, когда кролики рождаются и когда они умирают?
- Какое существо, еще более опасное чем все предыдущие, появилось в округе и чем это грозит?
- Что происходит с кроликами, которых ловит цирковой фокусник?
- Какому божеству поклоняются крысы из Дома Звона и на что готовы ради него?
- Кто такие легендарные кролики, существуют ли на самом деле и почему отличаются от прочих?
- Как попасть на Луга и что это за место?
- Как соседство с Императором отразится на настроениях внутри колонии?

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

### Бег сквозь грани

Бросаясь бежать в Ночь Всех Страхов, на 10+ можете выбрать один из вариантов:

- Вы увидели что-то важное или интересное.
- Вы стали ближе к своей изначальной цели.

Выбирая одно из дополнительных последствий на 7-9, вы можете выбрать из этого списка:

- Вы наткнулись на группку человеческих детенышей в страшных лохмотьях и похоже, они заметили вас.
- Вы столкнулись с другим напуганным животным.

### Волшебный кролик

Спрятавшись в Ночь Всех Страхов, вы можете выбрать в качестве одного из полезных эффектов:

- Зажмурьтесь, а когда откроете глаза, произойдет что-то невероятное.

# ЭЙВБЕРИЙСКАЯ МИСТЕРИЯ

## ПЕРСОНАЖИ

### ТУЧКА, ГЛАВНАЯ КРОЛЬЧИХА

**Особенность:** строгая мама.

**Говорит:** с упреком, грустью, но и любовью.

- Во всех красках описывает, что случается с теми, кто забыл об осторожности.
- Раздает всем указания и тычки.
- Пытается вспомнить что-то важное.
- Снова хочет крольчат.

### НАСТОЯТЕЛЬ, РЕЛИГИОЗНАЯ КРЫСА

**Особенность:** опьяненный вином и властью фанатик.

**Говорит:** мягко, вкрадчиво, но с нажимом.

- Вещает о том, как «на самом деле» устроен мир.
- Рассылает гонцов, эмиссаров и лазутчиков.
- Боится шпионов Камнезуба.
- Великодушно позволяет приобщиться.

### КАМНЕЗУБ, ВОЖДЬ КРЫС В ИЗГНАНИИ

**Особенность:** он не злодей, хотя был им когда-то.

**Говорит:** как загнанный в угол старый вояка.

- Мог бы выиграть войну, будь у него солдаты.
- Говорит о том, что жертвы неизбежны.
- Готов пролить кровь, свою и чужую.
- Порой предлагает умные вещи.

### ХУАН, РАНЕННЫЙ ПЕС

**Особенность:** опасен на вид, но сейчас безобиден.

**Говорит:** морщась от боли и тяжело вздыхая.

- Грустно смотрит и молчит.
- Рычит или кусает, если недоволен.
- Ни в чем толком не разбирается.
- Мечтает о друге.

## ХИШНИКИ

### ИМПЕРАТОР, ПИТОН, УПОЛЗШИЙ ИЗ ЦИРКА

**Особенность:** ожидает полной покорности.

**Говорит:** будто споря сам с собой.

- Возникает из ниоткуда.
- Создает клетку из колец.
- Философствует и «делится мудростью».
- Восторгается своим величием.
- Безжалостно пожирает.

### ГОРЛОПАН, БОЙКИЙ ПЕТУХ

**Особенность:** злопамятный драчун.

**Говорит:** как гордый уроженец гор.

- Высматривает, к кому бы еще прицепиться.
- Налетает, жутко клопоча и впиваясь.
- Бежит вслед, сыпля оскорблениями.
- Ищет схватки, достойной героя.
- Привлекает к себе внимание.

### ЧУЖЕСТРАНКА, АРХАИЧНАЯ ЛИСА

**Особенность:** будто зверь пришедший из сказок.

**Говорит:** на старом, полузабытом наречии.

- Крадется следом или прячется впереди.
- Берет в заложники.
- Задаёт странные вопросы.
- Часто поминает Ее Величество Королеву, палату Лордов, бунтовщиков и святую Елисавету.
- Напоминает о старинных союзах и клятвах.

### СТАРУХА, ПОЧТИ СЛЕПАЯ СОВА

**Особенность:** совсем сбрендила.

**Говорит:** как выжившая из ума ведьма.

- Предрекает твою скорую смерть.
- Пугает издали страшными криками.
- Хватает когтями на слух.
- Притворяется мертвой.
- Обещает расквитаться.

## ОПАСНОСТИ

### ВЛАСТЬ ИМПЕРАТОРА

**Намерение:** обеспечить себя сытными подданными.

- Объявляет о своем прибытии на эти земли.
- Устраивает себе логово рядом со входом в колонию.
- Требует дань, нагоняет страх.
- Коронует себя, объявляя императором колонии.
- Переселяется в колонию.

### ЗЛАЯ ШЛЯПА ЦИРКАЧА

**Намерение:** использовать кроликов в представлении.

- Фокусник расставляет ловушки вокруг колонии.
- Пойманные кролики попадают в цирк.
- Друзья пойманных кроликов надеются их спасти.
- Кролики узнают о механизме злой шляпы.
- Начинается цирковое представление.

### ВО ИМЯ КРОВАВОЙ КРЫСЫ

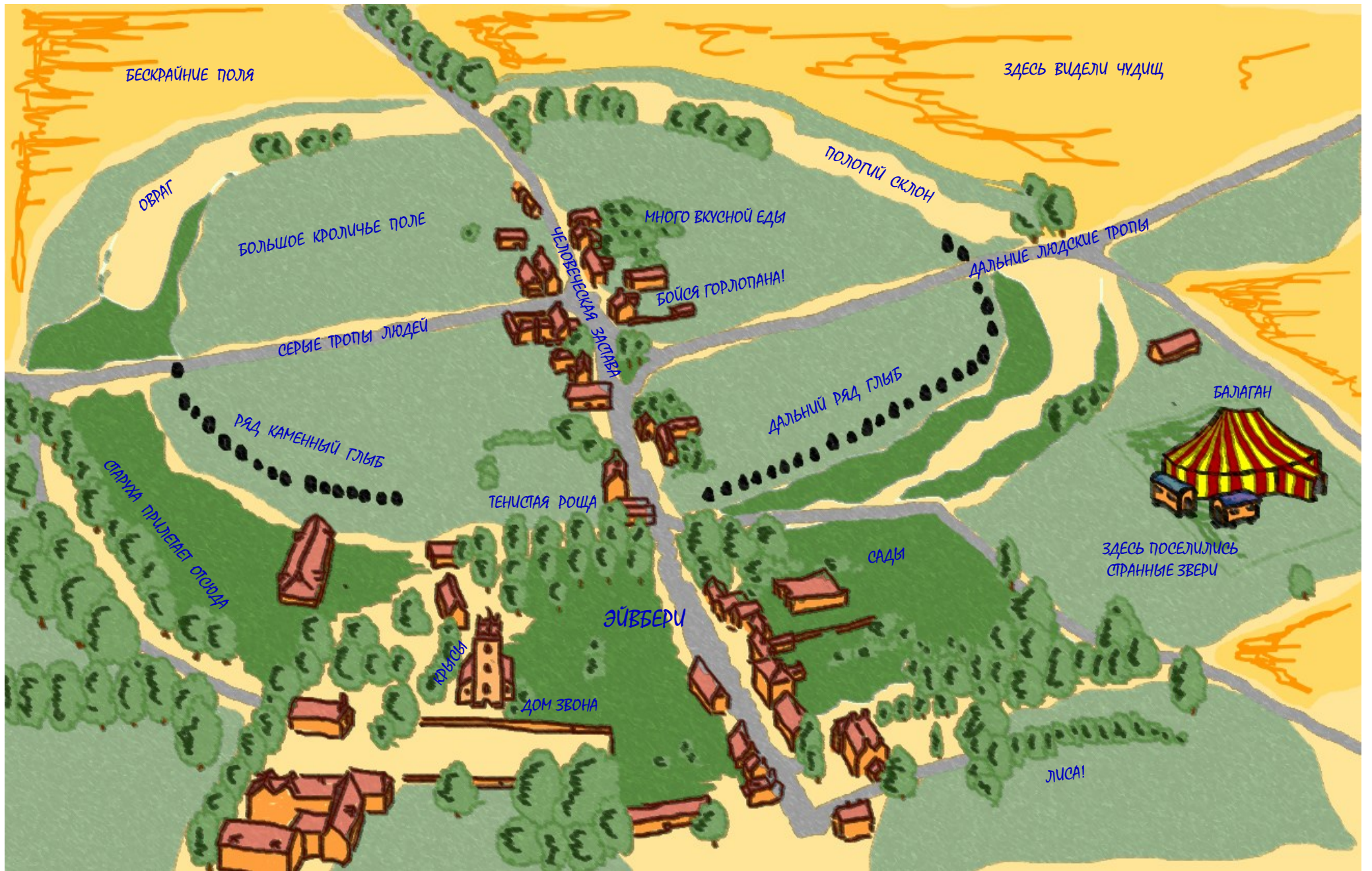
**Намерение:** услужить своему божеству.

- Крысы находят доступ к церковному вину.
- Настоятель приходит к власти среди крыс.
- Камнезуб ищет союзников, чтобы вернуть власть.
- Крысы объявляют церковь священным местом, себя избранным народом, а всех прочих своими слугами.
- Настоятель объявляет войну всем иноверцам.

### НА ЛУГА

**Намерение:** увести кроликов из родной колонии.

- Легендарных кроликов видят все чаще.
- В колонии возникает ожесточенный спор о Лугах.
- Несколько кроликов решают уйти тайком.
- Узнав об этом Тучка ужесточает контроль.
- Заглянувшие в Купель узнают тайну Лугов.



БЕСКРАЙНЫЕ ПОЛЯ

ЗДЕСЬ ВИДЕЛИ ЧУДИЩ

ОБРАТ

БОЛЬШОЕ КРОЛИЧЬЕ ПОЛЕ

ПОЛОГИЙ СКЛОН

МНОГО ВКУСНОЙ ЕДЫ

БОЙСЯ ГОРЛОПАНА!

ДАЛЬНИЕ ЛЮДСКИЕ ТРОПЫ

СЕРЫЕ ТРОПЫ ЛЮДЕЙ

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЗАСТЕВА

ДАЛЬНИЙ РЯД ГЛЫБ

РЯД КАМЕННЫЙ ГЛЫБ

БАЛАГАН

СТАРША ПРИДЕЛАЕТ СПИВА

ТЕНИСТАЯ РОЩА

ЗДЕСЬ ПОСЕЛИЛИСЬ  
СТРАННЫЕ ЗВЕРИ

САДЫ

ЭЙВБЕРИ

КРОЛИ

ДОМ ЗВОНА

ЛИСА!