

## Говорящие с тьмой

Персонажей игроков нанимают охранять посла империи зла. Существует два государства – Империя Зла и условно доброе, а на самом деле просто привычное человеческое королевство. Война между ними идет вот уже несколько поколений, и учитывая, что жители империи не антропоморфны, подданными королевства они воспринимаются как монстры, которых нужно убивать сразу как увидишь. Однако, война истощила королевство, и если она не прекратится в ближайшее время, люди начнут гибнуть просто из-за нехватки самых необходимых вещей. Король посылает империи предложение о мирных переговорах, и, к своему удивлению, получает согласие. Ему сообщается, что ко двору прибудет посол, обученный человеческой речи (сами по себе имперцы не владеют человеческим языком). Понятно, что живым через все королевство, населенное люто ненавидящими его расу людьми, посол не доберется. Но и послать своих людей король не может – ненависть и желание убить врага въелось жителям королевства почти на уровне рефлексов, так что и охрана вполне может порубить охраняемого. Поэтому нанимают людей со стороны – наших героев. В условленном месте герои встречают посла (мне она представляется чем-то вроде паучихи-кентавра). Да, она умеет говорить по-человечески, но уж лучше бы она молчала. Всю дорогу она будет мешать героям с грязью, воровать их вещи, нарываться на все неприятности, задирает, а может и убивать встречных и прочее, и прочее. При этом она не выглядит особенно крепкой, так что задание будет не из простых. Но если герои доведут посла до короля, и не прибьют ее сами, квест им зачтут, и переговоры действительно состоятся. Увы, посол не поменяет своей манеры поведения, и, вероятно, самих же персонажей, которые по настоянию посла присутствуют на переговорах, попросят прикончить эту поганую тварь. Если они это сделают, война продолжится и ничего не поменяется. Может быть только империя будет периодически слать королю послов, которые будут гибнуть где-то в районе границы.

Но на самом деле, квест состоит не в том, чтобы доставить посла. В процессе путешествия, герои могут понять, что причиной мерзкого поведения посла является ее в корне не человеческое мировоззрение. И, хотя, по человеческим меркам ее и всей ее расы поступки ужасны, в ее собственной системе координат они смотрятся совершенно нормально. Соответственно, вся война – результат ужасного взаимонепонимания. Увы, люди не желают этого видеть, а посол не желает менять линию поведения. Герои могут стать культурологическими переводчиками, и при их содействии переговоры могут пройти успешно. Важный момент: мастер не должен проговаривать эти моменты открытым текстом. Герои должны сами преодолеть барьер непонимания.

Ниже 6 вариантов того, на чем основана мораль имперцев (можно кинуть d6)

- **Банальный социалдарвинизм.** Сильный и приспособленный может сделать со слабым и неприспособленным все что пожелает и на что хватит его сил и умения. В этом случае войну можно прекратить, собрав в кулак все оставшиеся силы королевства и нанеся единый мощный удар. Королевство после этого останется беззащитно, но империя сочтет их достойным и сильным противником, которого следует оставить в покое.

- **Самоотверженный социалдарвинизм.** На самом деле, с той стороны Империи расположено некое еще более злое злище, с которым империя ведет войну уже очень давно. Впервые встретив людей, имперцы поняли, что тем не выстоять против злища, и принялись тренировать королевство. Тонкий момент тут в том, что на переговоры они пошли потому что сочли, что королевство готово, и сами имперцы теперь могут уйти. Соответственно, переговоры могут сменить направление, и теперь людям нужно уговорить империю остаться.

- **Незнакомые концепции.** У имперцев просто нет самоосознания, и потому им не знакомы понятия ценности жизни, частной собственности, этики поведения и прочее. Они могут быть либо роєм с единым разумом, либо существами, действующими инстинктивно. «Нет, ваша светлость, называя вас тупорылыми скотами, она не хотела вас обидеть, а просто констатировала, что вы состоите из плоти и имеете плоские лица»

- **Благие намеренья.** Вообще-то имперцы идеальные коммуникаторы, но при первой встрече им попался кающийся грешник, желающий отправиться в царствие небесное, и уверенный, что страдания очищают душу. Мысли следующих встреченных тоже были полны смерти и страдания, так что имперцы считают, что исполняют желания людей.

- **Религиозный фанатизм.** Одна из сторон не приемлет другую по морально-этическим причинам. Возможно, имперцы по какому-то признаку считают людей нечистыми существами (и то, что посол прибыла, делает ее отверженной), или наоборот, люди не готовы дружить, пока имперцы развешивают по деревьям кровоточащие кишки и кидаются насиловать любого мускулистого мужчину. Причем, для самих имперцев это естественное поведение, и они не понимают как можно иначе. Тут придется наводить мосты и отрачивать толерантность.

- **Причинно-следственные** связи для имперцев работают иначе. Например, они живут из будущего в прошлое. Тогда они будут видеть ситуацию так: они долго жили с людьми в мире, но вдруг соседи начали проявлять агрессию, а теперь, при попытке разобраться в чем дело, вообще говорят о будущей войне. И наоборот, люди будут воспринимать воспоминания имперского посла как суровые пророчества и страшные угрозы. Тут в зависимости от мнения мастера, действия сторон могут менять свое будущее и, соответственно, прошлое оппонента, или время может быть неизменно.