

НИЧЬЯ ЗЕМЛЯ

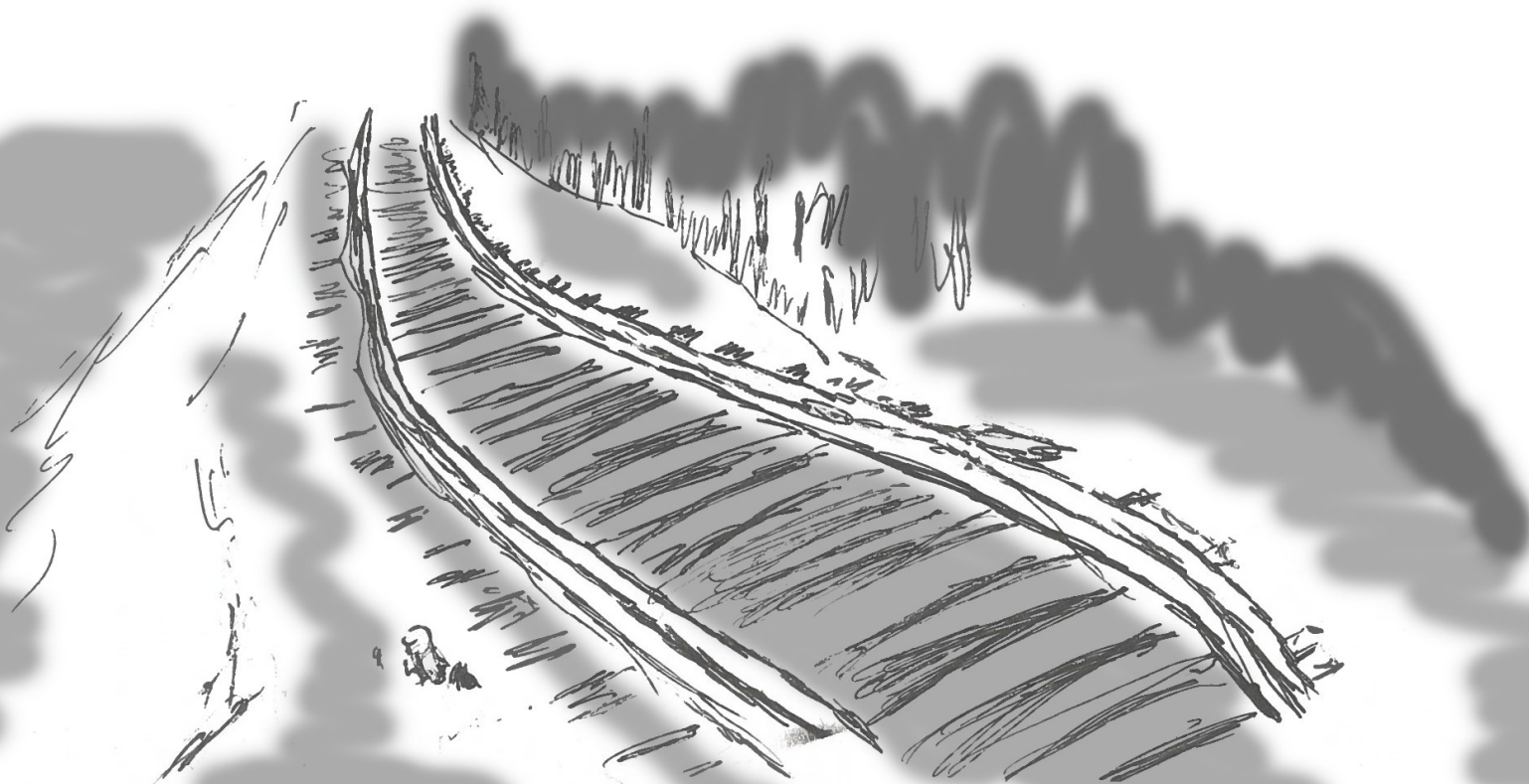
Место, где разворачиваются истории о любви, смерти и кроликах

Тема: Авантюра

Ключевые слова: Древние, гроза, надежда

Система: Обитатели холмов (Warren)

Автор: Елизавета Власова



Люди называют такие места «ничьей землей». Но они ошибаются. Это — ваша земля, здесь жили и умирали поколения кроликов, здесь вы рассказывали свои легенды и слушаете голоса прячущихся в траве духов.

Железная дорога из Салины в Окли заброшена уже много десятилетий и вдоль её насыпи поселилась колония кроликов, покой которых больше не нарушает стук колес грузовых поездов. Но это вовсе не значит, что их жизнь безмятежна. Мир полон хищников и ловушек.

У насыпи не живет никаких крупных зверей, но опасность для кроликов могут представлять и бездомный, и считающая себя ведьмой городская сумасшедшая, и бродячий пес. Хотя «Ничья земля» подходит для импровизационных приключений, классических для «Обитателей холмов», где двигателем повествования является выбранная Ведущим угроза, здесь описаны приключения-авантюры, построенные вокруг более конкретных завязок, и часть адресованных персонажам вопросов привязаны к конкретной завязке.

Главный кролик колонии, Ржавый, заключил несколько непростых соглашений с хищниками, чтобы обеспечить безопасность остальных, но даже высокой ценой невозможно выкупить абсолютно спокойствие. Чтобы выжить, прокормить себя и свое потомство, кроликам зачастую приходится пускаться в настоящие авантюры, рисковать своей жизнью ради большой награды или ради спасения.

В Канзасе короткое межсезонье, холодная зима и ветреное, жаркое лето. Здесь нечасто бывают смерчи, зато не редкость — бури и грозы, после которых канавы вдоль насыпи становятся похожи на грязные пруды, в мутной воде которых плавают трупы не успевших укрыться от непогоды насекомых и полёвок.

Колония находится недалеко от человеческого города и граничит с небольшим, но густым и темным лесом; в лесу живут хорьки, но на луга они выходят только в самые голодные сезоны, опасаясь встречи с Одноглазым зверем. Луг, с обеих сторон обступающий железнодорожную насыпь, порос высокой густой травой, кажущейся жесткой даже в прохладные весенние деньки. На лугу растет пара можжевельников, в тени старшего из которых Ржавый проводит собрания колонии, когда это необходимо.

Сюда редко приходят люди — кроме живущего у самых рельсов Древнего, — однако, каждое их появление обещает большие беды.

Община вашей колонии живет очень сплоченно, авторитет Ржавого непререкаем, сказать что-то против него может только Щавель, — но Ржавый не всегда прислушивается к его словам. Другие кролики не решаются ему возразить, боясь рассердить и самого Ржавого, и его помощника, Треска.

Имена кроликов колонии:

Багрянник, Вёх, Дёрен, Жухлый, Изень, Клочок, Костянка, Короткоухий, Окурок, Осока, Перловник, Платан, Подбел, Пушица, Резинка, Рогоз, Спаржа, Спица, Стекляшка, Тихоня, Хвостик, Шип, Щебень, Щелчок, Ягодка.

Персонажи:

Ржавый — глава колонии, крупный зрелый кролик с широкой рыжеватой полосой, тянущейся от ушей до самого хвоста.

Говорит спокойно и самоуверенно, держится чуть отстраненно.

Чечевица — жена Ржавого, красивая зрелая крольчиха с серым пушистым мехом.

Говорит тихо, редко отходит от супруга; ревнива, неохотно разговаривает с другими кроликами, кроме мужа и младших детей.

Треск — правая рука Ржавого, молодой, массивный, сильный кролик с темной шерстью и маленьким шрамом на носу.

Говорит отрывисто и грубо, может повысить голос на любого, кроме Ржавого и Щавеля.

Щавель — говорящий с духами, самый старый кролик колонии, тощий, одно ухо порвано, шерсть на морде кажется бесцветной.

Говорит встревоженно, глотая звуки, иногда замолкает на пару секунд и закрывает глаза, будто к чему-то прислушиваясь; часто упоминает в разговорах о видениях прошлого и будущего, которые приносят ему духи предков.

Топотун — молодой ёж, живущий у основания насыпи.

Говорит медленно, монотонно, ведет себя приветливо.

Кррак и **Коррак** — пара воронов, живущих по другую сторону железной дороги.

Говорят громко, перебивая друг друга, много шутят и смеются над собственными шутками; раздражительны, могут в любой момент улететь, потеряв интерес к разговору.

Хищники и угрозы:

Хозяин леса — филин, бесшумный и смертоносный. Никто не видел его вблизи и трудно даже сказать, одна и та же это птица, или несколько очень похожих. Но вы зовете его — или их — Хозяином леса. И держитесь подальше от его владений.

Та, что ползет в траве — живущая по ту сторону железной дороги крупная пятнистая змея, укус которой смертоносен. Она не станет нападать на кролика ради еды и даже может согласиться на разговор, но у того, кого она посчитает угрозой или нарушителем спокойствия, будет всего несколько секунд, чтобы уйти.

Одноглазый зверь — большой старый пёс, живущий со стороны человеческих жилищ. У него клочковатая серая шерсть и огромные желтые клыки, а через всю морду, пересекая пустую глазницу, тянется старый бледный шрам. Говорят, этот шрам остался от схватки с Древним. Ржавый заключил договор с Одноглазым зверем: тот отпугивает других собак и котов, а взамен колония каждый сезон отдает ему нескольких стариков и больных кроликов, или слабых детенышей из слишком многочисленных выводков. Смерть от зубов Одноглазого зверя быстра и милосердна, а спокойствие всей колонии стоит нескольких жертв — по крайней мере, так утверждает Ржавый и никто не решается с ним спорить. Довольный подношениями, Одноглазый зверь обычно не охотится на кроликов, но всё же лучше держаться от него подальше.

Древний — человек с серой шерстью, одетый во всегда одни и те же бурые ткани, живущий вдали от других людей, отбросивший правила их колонии. Он был всегда — даже дед Ржавого, Чертополох, рассказывал о Древнем. Сделанное из веток жилище Древнего полно ценных человеческих вещей, но приближаться к нему опасно. Тот не охотится как звери, но ставит силки и ловушки, а в ярости может кинуть в кролика палкой или бутылкой. Древний — единственный, кого боятся Несущие беды.

Несущие беды — люди, которые приходят и уходят. У них шерсть разных цветов и они носят разные ткани, одни из Несущих беды ростом едва выше Одноглазого зверя, другие — ростом с Древнего. Несущие беды приходят ненадолго, но любое их появление может обернуться для колонии горем: некоторые из них разрывают норы, другие для забавы стреляют из ружей по любому увиденному животному. Щавель даже говорит, что однажды видел одетую в черные ткани одинокую Несущую беды — она поймала нескольких кроликов в клетку-ловушку, а потом зажгла у старого пня маленькие огоньки и разрубила каждого пойманного кролика на куски ножом.

Вопросы о колонии:

Насколько близко к человеческому городу расположена ваша колония? Видел ли кто-нибудь из колонии человеческие жилища?

Где вы спрячетесь от летней жары, если находитесь вдали от родных нор? Где вы спрячетесь от сильного ливня? Видел ли хоть один из вас ледяные шары града, падающие с неба или движущийся вдоль горизонта столб смерча? Общается ли кто-нибудь из вас со Щавелем? Верите ли вы его рассказам о духах и видениях?

Сколько детенышей вы отдаете Одноглазому зверю каждый месяц? Отдавали ли ему кого-то из ваших братьев и сестер?

Кого из других обитателей знакомых вам земель вы боитесь больше всего?

Слышали ли вы лай Одноглазого зверя, треск чешуи на хвосте Той, что ползет в траве, или уханье Хозяина леса?

Видел ли кто-то из вас Несущих Беды? Что они делали?



Особые ходы:

Взять оставленное людьми:

Вокруг железной дороги много вещей, оставленных людьми — сломанных и целых, понятных и загадочных. Оказавшись в трудной ситуации, когда нужно действовать быстро, скажи, какой предмет ты видишь перед собой и как хочешь использовать его, чтобы спастись (например, ослепить хищника, пустив солнечный зайчик осколком стекла или с помощью велосипедной спицы испортить силок). Затем прояви резвость или используй ум (по своему выбору). Твой план в любом случае будет успешен, но при результате 6- ты можешь выбрать только один пункт из списка, при результате 7-9 — два пункта, 10+ — три пункта:

- Ты не получаешь шрам;
- Ты не паникуешь;
- Ты не оказываешься в другой затруднительной ситуации;
- Результат твоих действий значительно успешнее, чем ты ожидал.

Бежать по железной дороге навстречу видениям:

Щавель говорит, что самый легкий способ услышать духов — подняться на железнодорожную насыпь и бежать вдоль рельс до тех пор, пока не почувствуешь бегущих бок о бок с тобой кроликов из прошлого и будущего. Если ты готов услышать духов, поднимись на насыпь и беги со всей своей резвостью. Ты услышишь рык хищников и размеренный стук поездов, но затем они сменятся топотом других кроликов — духов предков и потомков. Задай им три любых вопроса, и выслушай ответы, честные и достаточно прямые для твоего понимания, а потом при результате 6- выбери один пункт из списка, при результате 7-9 — два пункта, 10+ — три пункта:

- Ты не устал от долгого бега;
- Ты не потерялся и сможешь легко вернуться назад;
- Ты не привлек внимания хищников или врагов;
- Ты не запаниковал, услышав незнакомые звуки из прошлого.



Авантюры:

Каким бы непростым ни был любой день кролика, иногда что-то толкает их на больший, чем обычно, риск, заставляет встретиться лицом к лицу с опасностью, от которой обычно они прятались. Что же может заставить нескольких кроликов пойти на авантюру?

Эти завязки для приключений могут быть использованы как материал для небольшой кампании (и при необходимости разбавлены более традиционными для «Обитателей холмов» более абстрактными столкновениями с угрозами), но также могут восприниматься и как самостоятельные ваншоты.

Любопытство

Ничто не может удержать юных кроликов от исследования мира вокруг — даже страх. Несколько друзей решают приблизиться к жилищу Древнего. Хотят ли они увидеть его самого или что-то из хранящихся у него человеческих вещей? Или, может быть, они слышали, что в жилище Древнего можно найти человеческую еду? Пришли ли они к нему днем или ночью, когда Древний, скорее всего, спит?

Так или иначе, сейчас вы здесь, рядом с ним — и рядом с тем, что искали.

Пророчество Щавеля

Обычно колония просто забывает о тех, кто сбежал и не вернулся. Но на этот раз все по-другому.

Пара совсем юных крольчат, испугавшись раскатов грома, умчалась в сторону леса. Возможно, кто-то из вас пытался их остановить, отправившись следом, но разразившаяся гроза заставила вас повернуть назад и спрятаться вместе с остальными кроликами.

Но на общем собрании после грозы, Щавель заявил, что духи говорят ему: пропавшие не просто еще живы, их необходимо найти, ведь их спасение по какой-то причине важно для всей колонии. Возможно, крольчатам удалось найти что-то важное, возможно — им самим предстоит сыграть большую роль в судьбе колонии. Но Ржавый доверяет Щавелю и поэтому посылает вас в лес за беглецами, несмотря на все не стихающий гром вдалеке.

Жалость

Вы — часть колонии, вы подчиняетесь установленным Ржавым законам и правилам, ведь без этого жизнь превратится в хаос. Но однажды вы решаетесь попытаться спасти детенышей, выбранных для жертвы Одноглазому зверю.

Возможно, это — дети одного из вас, а возможно — последний приплод крольчихи, муж которой недавно был пойман и съеден Древним.

Именно вы должны сопроводить крольчат к Одноглазому зверю. И вам решать теперь, как поступить — спрятать ли крольчат или объяснить Ржавому, почему им можно вернуться в колонию. Принести Одноглазому зверю другое подношение или сравить его с другим хищником и изгнать с этих земель. Вам предстоит выбрать путь и пройти по нему до конца.

Надежда на новое начало

Вы устали от тирании Ржавого и считаете, что заслуживаете лучшего. Вы собираетесь вместе, чтобы отправиться в небольшое путешествие и найти место для новой, своей колонии, более свободной и счастливой.

Будете ли стоять у её истоков только вы, или, найдя хорошее безопасное место вы вернетесь за другими? Ведет ли вас только надежда начать новую жизнь на новой земле или вы уже составили конкретный план? Рискнете ли вы пройти через лес или отправиться вдоль железной дороги в сторону человеческих жилищ? Как вы поймете, что нашли то самое место, которое искали?

Что вы будете делать, если не найдете себе новое место на ничьей земле?

