

ПЁСТРАЯ ПУСТЫНЯ

АВТОР: МАРИССА МАК-КЕЛЛИ

Что вы видите, когда смотрите на эту огромную юго-западную пустыню? Некоторые говорят, что видят песок и смерть, но я вижу не это. Я вижу жизнь. Там тёплая глина и цветущие кактусы, там облагораживающие гроззовые тучи на горизонте. Пустыня сурова, но для умеющих смотреть она открывает целый живой мир с яркими красками, тёплый, как ничто на земле. Так что же вы видите, когда смотрите на этот океан песка?

ИМЕНА

Кролики из колонии:

Пепельнолапый, Бена, Цветок Кактуса, Глиняный Нос, Скальная Роза, Пылевик, Грязехвост, Красноплечий, Вайхо.

Чужие кролики:

Брайс, Капуста, Ветер, Перелог, Лука, Мосли, Самсон, Скайлар, Вик.

Прочие существа:

Летучие мыши, Красные рыси, Койоты, Ястребы, Пекари, Ящерицы, Мыши, Горные львы, Совы, Крысы, Скорпионы, Кукушки-подорожники, Пауки, Стервятники, Волки.

Песчаные духи:

Буря, Огонь, Смерть, Мать.

Ещё в пустыне есть:

Юкка, Кактусы, Вулканические камни, Зарницы.

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

- Что представляет собой церемония выбора имени для кролика?
- Что в колонии говорят, когда один из кроликов умирает?
- У кого из кроликов в колонии бывают видения?
- Что другие животные знают о колонии?
- Как кролики благодарят друг друга?
- Какие проблемы бывают из-за скорпионов?
- Как колония добывает воду и пищу?

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кто портит тебе жизнь?
- Кого ты хочешь себе в партнёры?
- Кто позволяет тебе спать в своём убежище?
- Кто из твоих знакомых кроликов самый старый?
- Кто оказался твоим соперником?
- Кого ты хочешь видеть во главе колонии?

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

- Кости какого животного лежат перед входом в колонию?
- Какая традиция есть у вашей колонии с незапамятных времён?
- Почему в колонии всё меньше кроликов?
- Какую мистическую тайну скрывает ваша колония от остального мира?
- Какую историю про смерть крольчонок узнаёт первой?
- Почему вы верите в мудрость главного кролика?
- Как ваша колония встречает гостей из дальних земель?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Почему вы отправились в чужие для вас места?
- Что привело вас на край пустыни?
- Какую тайну вы только что узнали?
- Какое животное только что приблизилось к вам?
- Кто оказался ранен или попал в ловушку?
- Какого хищника или опасность вы только что заметили?
- Как кролики могут умиротворить Речного Царя?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Сейчас сезон муссонов или засуха?
- Какого духа вы преследовали и почему?
- Кто разносит слухи о том, что приближаются чужаки?
- Что тебе приказал главный кролик? Почему он выбрал именно тебя?

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

СОВЕТ СТАРИКА

Когда вы просите совета у кого-то из стариков в колонии, используйте свой ум. При успехе старейшина рассказывает вам историю о том, как ваша колония справлялась с похожими проблемами в прошлом. При суммарном результате 10+ у вас +1 к успеху, если вы действуете согласно рассказанной истории. При неудаче старейшина сообщает, что проблема гораздо сложнее, чем кажется.

ПОДНОШЕНИЯ ДУХАМ

Когда вы приносите дары духам, проявите стойкость. При суммарном результате 10+ духи принимают вашу плату и предлагают помощь в решении проблемы. При 7–9 духи дают лишь невнятный совет или присылают видение. При неудаче ваше подношение каким-то образом оскорбляет духа.

... ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?

ПЁСТРАЯ ПУСТЫНЯ

ПЕРСОНАЖИ

СОЛНЦЕХВОСТ, ГЛАВНЫЙ КРОЛИК

Особенность: терпеливый.

Говорит: медленно, обнадёживающе.

- Рассказывает о своём видении будущего.
- Вводит общественное правило.
- Помогает крольчихе при родах.
- Защищает колонию от угрозы.

ДЖОШУА, КРОЛИК-ЧУЖАК

Особенность: жадный.

Говорит: уверенно.

- Приглашает других кроликов путешествовать с ним.
- Рассказывает о земле за горизонтом.
- Предлагает колонии новый ресурс.
- Крадёт что-то у старейшин.

ПРИЗРАК, СТАРЕЙШИНА

Особенность: разумный.

Говорит: жизнерадостно.

- Выживает в большой передраге.
- Проводит в колонии ритуал.
- Делится едой с молодым кроликом.
- Препятствует внедрению новой идеи или изобретению.

КРАСАВЕЦ, ОБМАНЩИК

Особенность: амбициозен.

Говорит: чувственно.

- Заводит много друзей среди кроликов колонии.
- Собирает банду и диктует свои условия.
- Убивает другого кролика ради власти.
- Натравливает толпу.

ХИЩНИКИ

БРИЛЛИАНТОВЫЙ ЗУБ, ЗМЕЯ

Особенность: расчётлив.

Говорит: нетерпеливо из-за голода.

- Захватывает источник воды.
- Обманывает юных и наивных.
- Ищет убежища от хищника.
- Грется на солнышке, переваривая пищу.

ХИТРЕЦ, КОЙОТ

Особенность: трикстер.

Говорит: внушая доверие.

- Танцует в лунном свете.
- Развлекается загадками и шутками.
- Убивает больше, чем может съесть.
- Жестоко играет с едой.

ВЕШ, СКОРПИОН

Особенность: любопытен.

Говорит: с шипением.

- Проявляет интерес к событиям в колонии.
- Просит о различных услугах.
- Предаёт кроликов, чтобы избежать опасности.
- Делает гнездо в неудобном месте.

КОГОТЬ, ЯСТРЕБ

Особенность: злобный.

Говорит: глупости.

- Нападает сверху, быстро и точно.
- Ищет помощи в обретении пары.
- Свирепо защищает гнездо.
- Уносит добычу далеко.

ОПАСНОСТИ

ЗАСУХА ТЫСЯЧИ СОЛНЦ

Намерение: выжечь землю, чтобы она претерпела перерождение.

- Вокруг колонии высыхают источники воды.
- Растения не зацветают.
- Хищники становятся злее от голода.
- Дождь так и не проливается — случается пожар.

ЧУЖАКИ

Намерение: изменить образ жизни колонии.

- Чужаков привечают в колонии.
- Чужаки обучают местных кроликов своим странным обычаям.
- Чужаки сообщают своим бывшим братьям, что сюда стоит переселяться.
- Чужаки захватывают колонию, жизнь необратимо меняется.

СМЕРТЬ СОЛНЦЕХВОСТА

Намерение: разрушить колонию убийствами, паранойей и интригами.

- Появляются слухи, что главный кролик смертельно болен.
- Главного кролика убивают, в случившемся обвиняют его преемника.
- Истинный убийца уничтожает конкурентов — силой, где это возможно.
- Убийца становится новым главой колонии.



ВЫЖЖЕНО

ВИДЕНИЕ

БЕТРЕНАЯ ДОЛИНА

КОСТИ

УБЕЖИЩЕ

ОБЗОР

ОСТРЫЕ КАМНИ

ШУМЯЩИЕ КАМНИ

ВОДА, ИНОГДА

СКОРЛИОНЫ

2007