

UNDER HOLLOW HILLS
Presents
— A Role-Playing Game —



The
Wolf King's Son
• A Coming-of-Age Story •

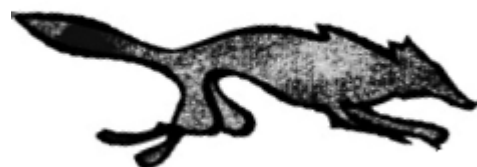
Meguey Baker & D. Vincent Baker

Сын Волчьего короля

История взросления

Настольная ролевая игра Винсента и Мэгей Бейкеров

Перевёл Георгий Голованов



a lumpley game



POWERED BY THE
APOCALYPSE
apocalypse-world.com

Под Полыми холмами

Представляет

— ПОДХОДИТЕ, БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ —

Просим вашего снисхождения для
СПЕЦИАЛЬНОГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

В прозе и пантомиме
с сюжетом, действием и музыкой

«Сын Волчьего короля»

История взросления

— В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ —

Терновый Эльф
Кладбищенская Птица
Юная Ведьма

— ВЫ УВИДИТЕ —

- Деяния дерзкие и опасные •
- Моменты неловкой романтики •
- Юношеские проделки •
- Опасные истины, ставшие явными •

— И ПРЕДСТАВЛЯЕМ —

Сына Волчьего короля в роли самого себя
с неожиданным появлением

• ЕДИНСТВЕННОГО И НЕПОВТОРИМОГО •

Кошмара

Фотографировать запрещено

— ПОДХОДИТЕ, ГУЛЯКИ —

Уникальное представление под Полыми Холмами





Вступление и как играть



«Сын Волчьего короля» — это несерьёзная, лёгкая ролевая игра для двух и более человек.

Она рассказывает историю сказочного персонажа, сына Волчьего короля, изгнанного со двора своего отца, Короля Зимы, и путешествующего со своими друзьями по сказочной стране. Это история взросления: на протяжении всех своих приключений Сын Волчьего короля пытается разобраться, кто он и кем в конечном итоге станет.

Начало игры

1. **Собери игроков.** Найди друзей, которые будут играть с тобой:
 - Сам возьми на себя роль Сына Волчьего короля.
 - Тебе понадобится один человек, который будет исполнять роль Церемониймейстера (ЦМ). Можете передавать её по очереди; играть в роли ЦМа тоже весело.
 - Один, два или три человека могут играть твоих друзей: Тернового Эльфа, Кладбищенскую Птицу или Юную Ведьму. Это постоянные персонажи, поэтому обычно одни и те же игроки должны играть одни и те же роли — когда они не играют за ЦМа.
 - Все остальные могут взять роли соведущих или зрителей: это игра с участием зрителей!
 - Минимальное количество игроков — двое: ты в роли Сына Волчьего короля и кто-то второй — в роли ЦМа.
2. **Создайте своих персонажей.** У тебя (Сына Волчьего короля) и твоих друзей (Тернового Эльфа, Кладбищенской Птицы и Юной Ведьмы) есть собственные правила создания персонажей. Ищите их в следующих главах.

Создайте своих персонажей в ходе первой игры, а затем используйте их снова и снова.

Каждый игрок сам несёт ответственность за изучение и соблюдение собственных правил.

3. **Играйте «сессиями».** Каждая сессия — это приключение или встреча на вашем пути, любопытная ситуация, возможность примерить на себя разные роли, понять себя и исследовать свои взаимоотношения.

Между сессиями, следуя правилам, обновляйте своих персонажей и отмечайте то, что потеряли и приобрели.

4. **Выберите начальную ситуацию.** Каждая сессия игры начинается с новой начальной ситуации — это ваше первое событие в этой сессии.

Допустим, в нескольких первых сессиях одну из предложенных ситуаций выбираешь ты, Сын Волчьего короля. Выбери ту, которая подходит твоим друзьям, и ту, которая тебе нравится.

После нескольких игр любой может выбрать начальную ситуацию. Также можно придумать свои собственные.

Расскажи всем о выбранной тобой начальной ситуации. Спроси всех — ЦМа, друзей и зрителей — что они видят и слышат. Ответь на все уточняющие вопросы.

5. **Сделай свой первый трюк.** Задавай вопросы и обменивайся ответами, и как можно скорее выполни свой первый трюк. Если ничего не подходит, попробуй *принюхаться* или, если ты познакомился с кем-то новым, *вывести его историю*.

Твои друзья могут сделать свой трюк первыми, или можешь сам предложить им сделать первый трюк.

Для быстрого старта ознакомься со вводным сценарием на с. 75.

Игра уже началась!

Правила для игрока

Для Сына Волчьего короля, Тернового Эльфа, Кладбищенской Птицы и Юной Ведьмы:

1. **В ходе первой игры создайте своих персонажей.** Следуйте правилам, описанным в главе, посвящённой вашим персонажам.
2. **Начинайте каждую сессию с новой начальной ситуации.** Как правило, выбор начальной ситуации из списка — задача Сына Волчьего короля. Если хотите, предложите свой вариант, а когда освоитесь, можете предлагать выдуманные вами начальные ситуации.
Сын Волчьего короля — выбери начальную ситуацию прямо сейчас.
3. **Спрашивайте, что видите и слышите.** Спрашивайте, кто присутствует, что они делают и что происходит. Если вам будут задавать вопросы, отвечайте на них по очереди.
4. **Говорите, что делаете, и спрашивайте, что происходит.**
 - a. *“Я карабкаюсь по дереву. Что мне отсюда видно?”*
 - b. *“Я слежу за дровосеком с опушки. Что он делает?”*
 - c. *“Я осторожно сую зайца под рубашку, чтобы согреться. Что он делает?”*
 - d. *“Я устраиваюсь на ночлег в стоге сена. Когда я просыпаюсь? От чего?”*
 - e. *“Я не боюсь, мне любопытно, так что я не отступаю. Что он делает?”*
 - f. *“Что ж, ладно, я принимаюсь за рубку дров. Я смогу нарубить сколько надо? Мне помешают?”*
5. **Кого следует спросить?** Спрашивайте ЦМа, другого игрока или игроков, или всех за столом, включая зрителей, если они есть. Выбирайте того, кто, по-вашему, лучше всего ответит на этот вопрос.
6. **Преследуйте свои цели.** Цель игры Сына Волчьего короля — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и открыть свою собственную истину: кто ты на самом деле? Цель других игроков — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. Что это за отношения, что они означают и куда они тебя приведут?
7. **Выполняйте свои трюки.** Обмен вопросами и ответами — это нормально, если это то, чего вы хотите, но именно трюки движут игрой и дают всем больше возможностей для действий. ЦМ и другие игроки не обязаны знать ваши трюки или подсказывать вам, какой сделать. Это

ваша ответственность. Изучите свои трюки, чтобы активно искать и создавать возможности для их использования.

Вы можете выбрать любой трюк, но помните, что победить здесь и сейчас — не обязательно. Выбирайте трюки, чтобы приблизиться к своей реальной цели, а не просто оказаться на вершине и оставаться там.

Кроме того, следуя правилам своего персонажа, используйте признаки и пожитки.

8. **Играйте с друзьями по-очереди.** Ваша общая задача — передавать друг другу ход. Разделяйте внимание, играйте весело и честно!
9. **Прекращайте играть в любой момент.** Каждый может прекратить играть в любой момент, по любой причине или вообще без причины. Не переживайте, если это произошло внезапно.

Кто-нибудь должен завершить сессию, когда исходная ситуация разрешена — когда у всех была возможность использовать ситуацию для достижения своей цели в игре.

Можете выбрать другую исходную ситуацию и сыграть еще одну сессию, если хотите.

В любой момент, если вы перестали получать удовольствие от игры, прекращайте играть! Объявите о конце игры.

10. **Сохраните и обновите своих персонажей после сессии.** У каждого из вас свои правила, которым нужно следовать между сессиями. Ищите их в главе о своём персонаже.

Правила для Церемониймейстера

1. **Начинай каждую сессию с начальной ситуации.** Другие игроки должны выбрать начальную ситуацию и объяснить её тебе.

После того, как они расскажут тебе о ней, она становится твоей. Отвечай на их вопросы, используя собственное воображение и чувство сказочных формул.

Рассмотри её в более широком контексте: это то, что происходит здесь и сейчас, а что должно было произойти раньше, вчера, в прошлом году? Что должно происходить поблизости, а что далеко? Что будет дальше?

2. **Отвечай на вопросы игроков.** Твоя самая главная обязанность — почти единственная — отвечать на вопросы игроков.

На протяжении игры игроки говорят тебе, куда они идут, и спрашивают, кто там и что происходит. Они рассказывают, что делают, и спрашивают, что происходит. Иногда они бросают кубики и задают конкретные вопросы, иногда — общие. Иногда они показывают тебе список и просят выбрать вариант ответа.

Отвечай на их вопросы так, как считаешь нужным. Если хочешь, можешь сначала задать им уточняющие вопросы. Используй материал известных тебе сказок, чувство юмора, драматическое напряжение, романтику и шутки. Дай им ответ, который кажется тебе наиболее правдоподобным, забавным, пугающим или первый, который приходит тебе в голову.

Это твоё решение, и это твой ответ.

3. **Если тебе не задали вопрос, не обязательно что-либо говорить.** Но и сидеть молча тоже не обязательно. Ты можешь подсказывать им, если хочешь, или просто подождать, пока они сами дойдут до вопроса.
4. **Советуйся по поводу ответа, когда это уместно.** Если вопрос одного игрока касается персонажа другого, обязательно выслушай мнение этого игрока и дай ему возможность ответить первым.

Если кто-то проводит игру вместе с тобой, объединяйтесь и отвечайте на вопросы игроков вместе.

Если в вашей игре есть зрители, дай и им возможность высказаться.

Если тебе нужно обсудить вопрос перед тем, как дать окончательный ответ, сделай это. Игроки могут подождать.

5. **Добивайся своей цели.** У каждого игрока есть цель, к которой он стремится, роль, которую он хочет примерить на себя, и взаимоотношения, которые хочет исследовать. Твоя цель — помочь им оказываться в новых ситуациях, сталкиваться с опасностями, трудностями и встречами самого разного рода.
6. **Прекращайте играть в любой момент.** Каждый игрок может завершить игру в любое время, по любой причине или вообще без причины. Не переживай, если это произошло внезапно.

Кто-то должен будет завершить сессию, когда начальная ситуация разрешится — когда каждый из игроков получил возможность использовать ситуацию для достижения своей цели в игре.

При желании ты можешь предложить игрокам выбрать другую начальную ситуацию и сыграть ещё одну сессию.

В любой момент, когда ты перестанешь получать удовольствие от игры, прекращай играть! Объяви конец игры.

Участие зрителей

1. **Пусть другие игроки начнут игру.** Игра начинается с начальной ситуации, которую выбирают Сын Волчьего короля и другие игроки, а затем ведущий игры её развивает. Если хочешь, можешь предлагать свои варианты, но ответственность за начало игры лежит на нём.
2. **Наслаждайся историей.** Для Сына Волчьего короля цель игры — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и открыть собственную истину о том, кто он есть. Для других игроков цель игры — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля.

Для тебя цель игры — насладиться их историей: заинтересоваться тем, кто такой Сын Волчьего короля и как роли, которые он примеряет на себя, соответствуют его характеру; заинтересоваться развитием дружбы между персонажами.

3. **Внимательно слушай и задавай вопросы.** Ты не сторонний наблюдатель, не подслушивающий; ты — публика. Аплодируй, когда тебе нравится происходящее. Освистывай злодеев, подбадривай героев, пусть твоё сердце бьётся чаще, когда персонажи сближаются.

Если что-то в сцене тебе непонятно, всегда спрашивай.

4. **Вноси свои предложения.** Задача игроков — сказать, куда идут их персонажи и что они делают, а затем спросить ведущего, что произойдёт. Если у тебя есть идеи о том, что может произойти, поделись ими.

Иногда игрок бывает открыт для предложений о том, что скажет или сделает его персонаж. Если он предложит тебе помочь ему с выбором, так и сделай.

5. **Прекрати играть в любой момент.** Каждый может завершить игру, когда захочет, по любой причине или вообще без причины. Не переживай, если это произошло внезапно.

В отличие от других игроков и ведущего, у тебя есть возможность незаметно уйти, и игра не закончится.





Начальные ситуации



В начале каждой сессии выбери начальную ситуацию. В первых сессиях выбирай вариант из списка, приведённого ниже. После нескольких игр ты сможешь придумать свою собственную начальную ситуацию.

Расскажи всем, какую начальную ситуацию ты выбрал. Спроси всех — ЦМа, друзей и зрителей — что ты видишь и слышишь, и ответь на все уточняющие вопросы, которые они зададут тебе.

- ❖ Скажи, что вы прибыли в зимний дворец Речной королевы, и что её камердинер встречает вас у ворот.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, обратившись к камердинеру Речной королевы. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что осенней ночью вы вышли из леса на поле, где два косаря-гоблина усердно срезают серпом урожай и кладут его в тачку.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, подойдя к гоблинам. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что вы вышли на опушку волшебного леса и смотрите на мир смертных. Вы видите простую хижину, обшитую деревом, в окнах горят свечи, дорожка выложена гравием. Спускается ночь. Женщина зовёт кошку в дом.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, подойдя к дому. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что вы шли по знакомой — как тебе казалось — тропе и попали в сырую низину. Теперь вы идёте по грязи, и вдруг рядом с вами раздаётся голос.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, решив, ответить или промолчать. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что вы подошли к укреплённому жилищу грозного эльфийского рыцаря, властного и жестокого, и что дочь рыцаря наблюдает за вашим приближением из окна.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, обратившись к дочери эльфийского рыцаря. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что вы путешествовали в компании лисы и горностая, которые льстили вам, и теперь вы подошли к широкой переправе через реку, и паромщик настороженно наблюдает за вами.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, посоветовавшись со своими спутниками. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что охотничья собака учуяла ваш запах и ведёт к вам двух охотников.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, решив, что делать дальше. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что вы в лесу и слышите плач. Это человеческий ребёнок, потерявшийся или брошенный здесь, один.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, подойдя к ребёнку. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что совершенно случайно, честное слово, вы набрали на стадо волшебных овец, пасущихся на склоне холма, и на волшебную пастушку, дремлющую в тени раскидистого дуба, и вся эта сцена, мягко говоря, восхитительна.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, решив, как лучше всего приблизиться. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что вы шли среди руин древнего замка, и вас заметил костолом из Приграничных Гоблинов. Теперь он загнал вас в глухую лощину. Вы загнаны в угол и чувствуете его приближение.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру с того, что Приграничный Гоблин появился в поле твоего зрения. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что вы случайно попали во владения Лесного Оленя, врага Короля-Волка, и только сейчас поняли, что за вами следуют два рогатых воина.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, решив, что делать. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что вы получили от Королевы Водяных лилий приглашение поужинать и побеседовать с ней и придворными нимфами.

Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, войдя во дворец Водяных Лилий. Каким будет твой первый трюк?

- ❖ Скажи, что вы встретились с призраком-висельником, ужасным существом, которое охотится на путников и разрывает им душу и разум, и что этой же ночью вы отправились с этим существом на охоту.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, спросив, какая добыча находится поблизости. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что вы попали на Гоблинский рынок на волшебном перекрестке, оживленный, шумный, вонючий и чудесный.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, войдя на Гоблинский рынок. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что вы идёте ночью меж высоких деревьев, и путь выводит вас к красивому пруду, тёмному и залитому лунным светом. Там находится ещё кто-то, неосвещённая фигура у кромки воды.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, подойдя к пруду и фигуре. Каким будет твой первый трюк?
- ❖ Скажи, что внезапная буря заставила вас укрыться в пещере, и вы обнаруживаете, что там уже находятся другие путники.
Задай вопросы, чтобы полностью прояснить ситуацию, затем начни игру, подойдя к путникам. Каким будет твой первый трюк?





Сын Волчьего короля



Ты — Сын Волчьего короля, со всеми его достоинствами и недостатками. Твой отец — Король зимы Волк, оборотень, отец ужаса и сирот. Ты покинул его двор с резкими словами, и теперь уходишь от того, кем он тебя считал.

Возможно, однажды ты окажешься в «Удивительном цирке Хобгоблина», бродячем цирке под Полыми холмами. В тот день ты сделаешь выбор, который определит всё твоё будущее. Кем ты станешь, мы до тех пор не узнаем.

А пока, сейчас, ты сам по себе, в волшебной стране.

Цель игры

Твоя цель игры — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и, возможно, открыть для себя как суть, так и границы своего «я». Правда, это может оказаться невозможным, потому что «я» никогда не бывает конкретным, а как найти суть и границы того, что не имеет ни границ, ни сути?

Твои правила

Ты обязан знать и соблюдать свои собственные правила, а также самостоятельно определять, какие правила применимы к ситуации. Если ты считаешь, что какое-либо из твоих правил подходит к случаю, значит, так оно и есть; как бы ты ни интерпретировал свои правила, это всегда правильно.

Создавая своего персонажа перед началом игры, наблюдая его в действии и обновляя его между сессиями игры, следуй правилам этой главы. В иных случаях используй правила для игроков на с. 7–8.

~ Сын Волчьего короля ~

Твое имя:

и пол:

Твои признаки лета и зимы:



Твои трюки:



*противостоять (и, возможно,
прибегнуть к насилию)*



ускользнуть



влюбиться



принюхаться



выведать историю



разорвать кого-то на части



открыться

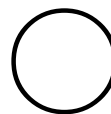


довериться инстинктам



оценить кого-то

Твои пожитки



Отметки опасности

Твоя цель: погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и, возможно, открыть для себя как суть, так и границы своего «я».

Правила: говори, что делаешь; задавай вопросы о том, что происходит; отвечай на вопросы; выполняй трюки; ходи по очереди, уступай сцену, играй весело и честно.

Создание персонажа

Твоё имя и пол

Для начала, согласно сказочной традиции, твоё имя — Сын Волчьего короля.

Для начала твой пол — мужской.

Ты — фейри, и по природе своей ты оборотень, так что пол — это нечто непостоянное. Тем не менее, по каким-то своим причинам твой отец, Волчий король Зимы, был непреклонен и учил тебя, что ты тоже мужчина. Прав он был или нет, ты ещё не понял. Поэтому пока ты не поймёшь обратного, используй мужской род, хотя бы по привычке. Как только игра начнётся, можешь изменить своё имя и пол, когда захочешь.

Твои признаки лета

Выбери три признака лета из списка. Запиши их в разделе «Твои признаки лета и зимы» на листе персонажа.

- ❖ *Я поразительно красив.*
- ❖ *Моя улыбка тёплая и дружелюбная.*
- ❖ *Дует приятный ветерок.*
- ❖ *Я хожу босиком и без головного убора.*
- ❖ *Огромная золотая луна.*
- ❖ *Великолепная роща в цвету.*
- ❖ *Солнце искрится лучами света.*
- ❖ *Ежевичный куст с великолепными плодами.*
- ❖ *Внезапная и волнующая гроза.*
- ❖ *Расстёгнутый ворот рубахи.*
- ❖ *У меня красивые руки.*
- ❖ *Цветастый шёлковый жилет.*
- ❖ *Я не ведаю, насколько я красив.*
- ❖ *У меня юношеская борода.*

Во время игры из-за злоключений тебе иногда придётся стереть признак лета и заменить его признаком зимы. Это не навсегда.

Твои трюки

В странствиях ты встретишь множество людей, существ и ситуаций, неподвластных твоему контролю. Ты можешь либо подчиниться их прихотям, либо повернуть какой-нибудь трюк.

Говори так:

- ❖ *Я делаю этот трюк.*
- ❖ *Вот какой трюк я собираюсь повернуть.*
- ❖ *Это будет славный трюк!*
- ❖ *У меня есть для этого трюк.*
- ❖ *Мне нужен безотказный трюк.*
- ❖ *И так далее.*

Твоя задача — искать возможности для выполнения трюков и использовать их!

Значения твоих трюков:

Когда ты выполняешь трюк, брось шестигранный кубик и прибавь значение трюка. Сумма 5 или больше — сильный бросок. Сумма 4 или меньше — слабый бросок.

В ходе игры и между сессиями ты можешь изменить значения своих трюков, но в начале игры они такие:

- +0** ***Противостоять*** (*и, возможно, прибегнуть к насилию*)
- +1** ***Влюбиться***
- +0** ***Выведать чью-то историю***
- 1** ***Открыться кому-то***
- +2** ***Оценить кого-то***
- +1** ***Ускользнуть***
- +2** ***Принюхаться***
- 1** ***Разорвать кого-то на части***

Также ты можешь просто двигаться вперёд, вслед за кем-то или за развитием ситуации, **доверясь инстинктам**, которые помогут тебе безопасно и уверенно идти своим путём. В этом случае брось с **+1**. У тебя очень развитые инстинкты.

ТВОИ ПОЖИТКИ

Выбери две вещи и запиши их в графе «Твои пожитки» на листе персонажа. Это пожитки, которые принадлежат тебе.

- ❖ *Бронзовый нож, острый и полезный, с дополнительным свойством: он может перерезать любую цепь.*
- ❖ *Овечья шкура, чтобы завернуться в неё, спать в ней или ходить среди овец.*
- ❖ *Мешок с едой, копчёным мясом и твёрдым хлебом, ибо ты не ведаешь, кто окажет тебе гостеприимство.*
- ❖ *Охотничий лук и семь стрел, оперённых утиными перьями. Ни одна из них не зачарована, ибо сила стрелы заключается в мастерстве охотника.*
- ❖ *Короткий бронзовый меч, украденный из отцовской оружейной.*
- ❖ *Изысканный, фактически, королевский наряд, волшебным образом помещённый внутрь лебединого яйца, лежащего в шкатулке из мягкой бересты.*

Отметки опасности

Ты начинаешь игру без отметок опасности.

Выполняя некоторые трюки, при определенных обстоятельствах тебе нужно будет «отмечать опасность». Отмечай опасность чёрточками, просто чтобы вести счёт. Пиши карандашом; позже ты сотрёшь эти отметки.

Столкновения с опасностями — важные события, благодаря которым ты меняешься, растёшь и находишь себя.

Заключение

После того, как ты указал своё имя и пол, выбрал признаки лета и пожитки, а также скопировал начальные значения своих трюков, ты готов начать игру!

В начале первой сессии следуй правилам на с. 7–8.

Твой персонаж в действии

Общее правило

Общее правило таково: ты говоришь, что делаешь, и спрашиваешь ЦМа, что видишь и слышишь, кто здесь есть, что они делают и что происходит.

Использование признаков лета и зимы

В виде исключения из общего правила, вместо того, чтобы спрашивать о подробностях ЦМа, при желании можешь сам указать признак лета или зимы.

- ❖ Вместо того, чтобы спрашивать ЦМа, какая стоит погода, ты можешь заявить, что началась *гроза, внезапная и волнующая*.
- ❖ Вместо того, чтобы спрашивать о дороге, по которой вы идёте, можешь сказать, что она проходит через *великолепную рощу в цвету*.
- ❖ Если ты смотришь из окна башни, вместо того, чтобы спрашивать, что ты видишь, можешь сказать, что видишь, как восходит *огромная золотая луна*.
- ❖ Если ты подходишь к троллю на мосту, вместо того чтобы спрашивать, как он на тебя реагирует, можешь сказать ему, что *ты поразительно красив*, и пока он просто пялится на тебя.

Также ты можешь использовать свои признаки лета или зимы как пожитки, следующим образом:

Использование пожитков

Чтобы использовать пожитки, просто упомяни их, когда будешь рассказывать о своих действиях, и спроси о них, когда будешь задавать вопрос о том, что происходит: «Я натягиваю овечью шкуру на голову и выхожу в поле. Как ведут себя овцы?»

Если ты используешь пожитки, чтобы выполнить трюк — например, если надеваешь свой королевский наряд, чтобы *противостоять* Владыке фей, или если используешь бронзовый нож, чтобы *разорвать кого-то на части*, — то можешь попросить ЦМа и других игроков дать тебе бонус +1 к броску. Окончательное решение остаётся за ними.

Отметки опасности и признаки зимы

Некоторые трюки, когда они не удаются, требуют отметить опасность.

Когда ты отмечаешь опасность, не прерывай игру, не разрешай эту ситуацию тотчас. Вместо этого, в следующий раз, когда у тебя будет минутка или в конце сессии сотри за каждую отметку опасности один из признаков лета и замени его признаком зимы:

- ❖ *Сильный серый ливень.*
- ❖ *Внезапная, резкая метель.*
- ❖ *Засохший сад.*
- ❖ *Роща колючек и ядовитых деревьев.*
- ❖ *Я дрожу и трясусь от холода или лихорадки.*
- ❖ *Мои руки в синяках, потрескавшиеся, обветренные, опухшие.*
- ❖ *У меня дикий, загнанный взгляд.*
- ❖ *Я гляжу хмуро, гордо и неприветливо.*
- ❖ *Обмотка из сыромятной кожи, затвердевшая от крови.*
- ❖ *У меня исхудавший, голодный вид.*
- ❖ *Я понимаю, каким красивым я мог бы быть.*
- ❖ *Или что-то ещё в том же духе, соответствующее твоему негативному опыту.*

После этого сотри отметку опасности.

Если ты заменил все свои признаки лета признаками зимы, продолжай отмечать опасность и стирать отметки. Просто заменяй один признак зимы другим.

Выполнение трюков

Противостоять

и, возможно, прибегнуть к насилию

Чтобы *противостоять* кому-то, откровенно скажи ему, что не так и что он должен сделать, а затем брось кубик. Сюда же относится защита от нападения.

При сильном броске 5+ покажи ему этот список и попроси выбрать один из вариантов:

- ❖ Он отступает и делает то, чего я от него хочу.
- ❖ Он передумывает и убегает.
- ❖ Он бросает мне в лицо вызов и продолжает наступать.

При слабом броске 4- попроси его выбрать один из вариантов:

- ❖ Он сбивает меня с ног, и я ничего не могу сделать, чтобы остановить его. Я отмечаю опасность.
- ❖ Он смеётся надо мной и спокойно отмахивается. Я отмечаю опасность.
- ❖ Он тянет время, объясняет, оправдывается, торгуется со мной, перекладывает ответственность или увиливает иным образом.

Каким бы ни был результат, узнай все интересующие тебя подробности.

Прибегнуть к насилию

Если ты вступаешь в конфликт с кем-то, и он сопротивляется, или если у тебя был слабый бросок, и тебе не нравится результат, ты можешь *прибегнуть к насилию*.

Спроси всех игроков, следует ли тебе бросить кубик с +3, +2, +1, -1 или даже с -2. Скажи им, что для принятия решения они должны сопоставить твои способности применения насилия со способностями твоего врага. Когда они примут решение, брось кубик и добавь бонус или штраф, который тебе назвали.

При сильном броске 5+ пусть противник выберет для тебя один из вариантов:

- ❖ Я получаю преимущество, и он убегает.
- ❖ Я получаю преимущество, и он отдаётся на мою милость.
- ❖ Я сильно раню или пугаю его, и он убегает.
- ❖ Я могу сдерживать его, пока не произойдет X.

При слабом броске 4- отметь опасность, и он получает преимущество над тобой. Спроси, что он делает: избивает тебя и оставляет умирать, берёт ли в плен, прогоняет или что-то другое?

Влюбиться

Влюбись, когда захочешь, в кого угодно, при любых обстоятельствах. Брось кубик.

При сильном броске 5+ выбери один из вариантов:

- ❖ Скажи, что ты внезапно, заметно краснеешь и теряешь дар речи, и спроси, что происходит.
- ❖ Скажи, что ты говоришь начистоту или проявляешь явно фальшивую браваду. Скажи, что ты говоришь или делаешь, и спроси, что происходит.
- ❖ Скажи, что ты неловко отступаешь и уходишь в себя. Скажи, что ты тогда делаешь, и спроси, что происходит.
- ❖ Скажи, что ты нервничаешь и ведёшь себя глупо и откальываешь что-то клоунское. Скажи, что ты делаешь, и спроси, что происходит.
- ❖ Реши для себя, как влюбленность влияет на твоё поведение. Скажи, что ты делаешь, и спроси, что происходит.

При слабом броске 4- внезапный всплеск эмоций не похож на то, что ты испытывал прежде, и ты не можешь сразу распознать или понять его. Это пугает тебя (ведь любовь иногда страшит). Отметь опасность и реши для себя, можешь ли ты контролировать свой страх. Если можешь, выбери один из вышеперечисленных вариантов или же не делай ничего. Если же не можешь, сделай или скажи что-нибудь, что, по твоему мнению, напугает, оттолкнёт или оскорбит того, в кого ты влюбился, и спроси, как он отреагирует.

Выведать историю

Для того чтобы вывести чью-то историю, нужно поговорить с ним, вызвать его на откровенность, понаблюдать за ним некоторое время или изучить улики, поэтому найди возможность сделать что-то подобное. Брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты смог докопаться до истины, и спроси, какова его история? Он должен рассказать её тебе и ответить на твои вопросы настолько подробно, насколько ты готов её узнать.

При слабом броске 4- скажи, что ты пытаешься вывести его историю, но тебя что-то отвлекает или сбивает с толку. Можешь спросить, что отвлекает или сбивает тебя с толку, или сказать за себя сам.

Открыться

Для того чтобы *открыться* кому-то, тебе нужно провести с ним время, без спешки или непосредственной опасности, и он не должен считать тебя своим врагом. Если всё это так, брось кубик.

При сильном броске 5+ покажи ЦМу или другому игроку этот список и попроси его выбрать 2-3 вопроса, которые он задаст тебе. Он может задать и другие вопросы, если захочет. Отвечай на них как можно более обдуманно.

- ❖ Чего ты боишься?
- ❖ Кем ты надеешься стать?
- ❖ Что ты думаешь об X?
- ❖ Кем ты хотел бы стать, а кем ты не являешься?
- ❖ Чего бы ждал от тебя твой отец в этой ситуации?
- ❖ Что, как ты надеешься, сделает X?
- ❖ О чём ты бы хотел, чтобы X спросил тебя?

При слабом результате 4- предложи ему выбрать один из вышеперечисленных вариантов, а затем спроси или скажи, чем закончился ваш разговор.

Оценить кого-то

Если ты встречаешь кого-то, можешь *оценить* его одним взглядом. Спроси, конечно, как он выглядит и чем занимается, но если тебе нужно узнать кое-что ещё, брось кубик.

При сильном броске 5+ задай один вопрос:

- ❖ Насколько далеко он готов зайти, и как я могу это понять?
- ❖ Что он обо мне думает, и как я могу это понять?
- ❖ Что он планирует сделать, и как я могу это понять?
- ❖ Мне кажется, с ними что-то не так. Так ли это? Что выдаёт его?
- ❖ Я подозреваю, что он пытается что-то скрыть. Так ли это? Что именно?
- ❖ Или задай свой собственный вопрос в том же духе.

При слабом броске 4- всё равно задай один из вышеперечисленных вопросов, но затем скажи, что он замечает, что ты смотришь на него пристально и, возможно, даже грубо. Спроси, что он делает.

Ускользнуть

Если ты хочешь ускользнуть или вырваться на свободу и сбежать, брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты ускользнул без потерь и, если это уместно, что никто не заметил твоего ухода, или что они почти сразу потеряли твой след. Спроси, ищет ли тебя кто-нибудь, и как долго он будет тебя искать, пока не сдастся. В любом случае, спроси или скажи, куда ты отправишься дальше, теперь, когда ты ускользнул.

При слабом броске 4- скажи, что ты пытаешься сбежать. Спроси, преследует ли тебя кто-нибудь. Если никто не преследует, ты ускользнул. Спроси, куда ты убежал. Если же кто-то тебя преследует, отметь опасность; теперь он гонится за тобой. Спроси, куда ты бежишь и как далеко он от тебя. Тебе придётся решать, как действовать дальше.

Принюхаться

В любой момент ты можешь *принюхаться*. Брось кубик, но каким бы ни был результат, сначала выбери один из следующих вопросов, или же покажи ЦМу список и попроси его выбрать один из вопросов, на который он даст ответ.

- ❖ Я чую запах потрясающей еды. Откуда он идёт?
- ❖ Я слышу, как кто-то зовёт на помощь. Откуда доносится зов?
- ❖ Мой взгляд привлекает что-то необычное. Где оно и что это?
- ❖ Я слышу, как кто-то идёт. С какой стороны и как звучит его голос?
- ❖ Я чувствую ужасный запах. Откуда он идёт?
- ❖ Я могу определить, куда пошёл X. В какую сторону?
- ❖ Я принюхиваюсь, и в одном направлении воздух пахнет X, поэтому я иду туда. Куда меня ведет мой нюх?
- ❖ Или задай свой собственный вопрос в том же духе.

При сильном броске 5+ скажи ЦМу, что это, скорее всего, не ловушка, но решение за ним.

При слабом броске 4- скажи ЦМу, что это, скорее всего, ловушка, но решение за ним.

Разорвать кого-то на части

Если ты нападаешь на кого-то, чтобы *разорвать* его на части, брось кубик.

При сильном броске 5+ — но не против друга — скажи, что у твоей жертвы есть единственный шанс: обмякнуть и подчиниться тебе. Сделает ли она это?

Если да, ты решаешь, разорвать ли её на части или оставить в живых. Если нет, ты разрываешь её на части, и она ничего не может с этим поделать.

При слабом броске 4- — или против друга — скажи, что у жертвы есть шанс: обмякнуть и подчиниться тебе; вырваться и убежать; или дать отпор. Сделает ли она это, и что именно?

Если она без колебаний выберет один из вариантов, позволь ей пережить твою атаку. Если она колеблется или мямлит, то на твой выбор.

Довериться инстинктам

Когда кто-то или что-то выходит из-под твоего контроля, и ты решаешь опустить руки и смириться с ситуацией, или когда ты решаешь двигаться вперёд без дальнейшего планирования или оговорок, можешь *довериться своим инстинктам*. Брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты вышел из ситуации благополучно, встал на ноги и в целом в безопасности или в основном преуспел. Спроси, где ты сейчас и как ты сюда попал.

При слабом броске 4- отметь опасность и скажи, что чувствуешь, что дела идут плохо. Спроси, где ты и что сейчас происходит. Ты можешь тотчас сделать другой трюк или оставить всё как есть и вновь *довериться своим инстинктам*.

Между сессиями

После каждой сессии игры выбери столько вариантов, сколько хочешь:

- ❖ Если у тебя нет признаков лета, но есть три признака зимы, добавь +1 к своему трюку *разорвать кого-то на части*.
- ❖ Вычеркни один признак зимы и замени его признаком лета. Можешь выбрать выбранный ранее или новый.
- ❖ Возьми себе в пожитки какую-нибудь недавно найденную вещь. Если у тебя уже есть все четыре вещи, выбери одну, которую хочешь снять или выбросить, и замени её новой.
- ❖ Перераспредели очки своих трюков на 1 или 2 балла. Вычти 1 из значения одного трюка и прибавь 1 к значению другого, один или два раза. Можешь увеличить значение до +3 или уменьшить до -1, не больше и не меньше.
- ❖ Измени своё имя и/или пол.
- ❖ Перечитай правила, чтобы ничего не упустить в следующий раз.

Резюме

- ❖ Ты — сын Волка, Короля Зимы. Ты покинул его двор, произнеся резкие слова, и теперь сам по себе в волшебной стране.
- ❖ У тебя есть признаки лета, признаки зимы, принадлежащие тебе пожитки, трюки, которые ты можешь разыграть, и, после того, как ты поиграешь, появятся отметки опасности.
- ❖ Твоя цель игры — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и, возможно, найти суть и границы своего «я».
- ❖ Для игры тебе нужен как минимум один человек, который возьмёт на себя роль ЦМа. Другие игроки могут разделить роль ЦМа, взять на себя роли твоих друзей (Тернового Эльфа, Кладбищенской Птицы, Юной Ведьмы) или участвовать в качестве зрителей.
- ❖ Играй в игру сессиями. Начинай сессию с начальной ситуации и заканчивай её в любое удобное время.
- ❖ Основной порядок игры:
 - начинай каждую сессию с начальной ситуации;
 - спрашивай, что ты видишь и слышишь, и что происходит;
 - рассказывай о своих действиях и спрашивай, что происходит;
 - можешь спрашивать ЦМа, другого игрока/игроков или всех игроков за столом;
 - активно ищи возможности для выполнения своих трюков;
 - используй в игре признаки лета и зимы, а также свои пожитки;
 - соблюдай очередность, играй весело и честно.
- ❖ Между сессиями можно, при желании, обновить и изменить своего персонажа.
- ❖ Играй столько сессий, сколько захочешь. Игра заканчивается только тогда, когда ты решишь больше не играть.





Терновый Эльф



Ты — Терновый Эльф, фейри шипов, лоз, цветов и ягод. Сын Волчьего короля кажется тебе забавным, милым, сильным и очаровательным. Возможно, ты в него влюблена — но если это так, ты держишь это в секрете. В любом случае, когда тебе кто-то нравится, ты не склонна это показывать.

Цель игры

Для Сына Волчьего короля цель игры — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и открыть правду о себе.

Ты уже знаешь правду о себе: ты — Терновый Эльф, колючая, прекрасная, острая и милая. Твоя цель игры — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. Что лежит в их основе, и каковы их границы?

Правда, возможно, тебе это не удастся, потому что границы непостоянны, а суть трудно ухватить.

Твои правила

Игрок, играющий роль Сына Волчьего короля, отвечает за организацию игры и за то, чтобы все игроки в общих чертах знали, как в неё играть.

Твоя обязанность — знать и соблюдать свои собственные правила, а также самостоятельно определять их. Если ты считаешь, что какое-либо из твоих правил применимо, оно действительно применимо; как бы ты ни интерпретировала свои правила, это будет верно.

Создавая своего персонажа перед началом игры, наблюдая его в действии и обновляя его между сессиями игры, следуй правилам этой главы. В иных случаях используй правила для игроков на с. 7–8.

~ Терновый Эльф ~

Твое имя:

и пол:

Твои признаки лета и зимы:



Твои трюки:



*преградить путь (или
защититься от нападения)*



оценить кого-то



обратиться к природе



провести с кем-то время



раствориться в пейзаже



*взять за руку и повести за
собой*

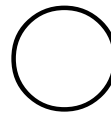


внезапно наброситься



положиться на удачу

Твои пожитки



Отметки недоверия

Твоя цель: раскрыть и исследовать суть и границы своих отношений с Сыном Волчьего короля.

Правила: говори, что делаешь; задавай вопросы о том, что происходит; отвечай на вопросы; выполняй трюки; ходи по очереди, уступай сцену, играй весело и честно.

Твоё имя и пол

Тебя зовут, согласно традициям волшебной страны, Терновым Эльфом. Если у тебя есть другое имя, добавь и его.

Выбери свой пол.

Ты — фейри, и по своей природе ты оборотень, так что пол — это нечто непостоянное. Ты можешь сменить имя и пол, когда захочется.

Твои признаки лета

Выбери три признака лета из списка. Запиши их в разделе «Твои признаки лета и зимы» на листе персонажа.

- ❖ *Мои волосы — великолепные колючки.*
- ❖ *Моя улыбка кривая и ироничная.*
- ❖ *Солнечный свет, тёплый и всеобъемлющий.*
- ❖ *Мои пальцы ловкие и длинные.*
- ❖ *Сонный солнечный полдень.*
- ❖ *Пчёлы лениво жужжат и мирно летают вокруг.*
- ❖ *Мои глаза цвета ежевики.*
- ❖ *Звёзды кружатся как фейерверк тёплой ночью.*
- ❖ *У меня веснушки на носу и на плечах.*
- ❖ *Я по колено в грязи.*
- ❖ *Мои глаза сверкают смехом и озорством.*
- ❖ *Плоские камни через чистый, прохладный поток.*
- ❖ *Купание нагишом.*
- ❖ *Холодный чай с лимоном и свежей мятой.*

Во время игры из-за злоключений тебе иногда придётся стереть признак лета и заменить его признаком зимы. Это не навсегда.

Твои трюки

В странствиях ты встретишь множество людей, существ и ситуаций, неподвластных твоему контролю. Ты можешь либо подчиниться их прихотям, либо провернуть какой-нибудь трюк.

Говори так:

- ❖ *Я делаю этот трюк.*
- ❖ *Вот какой трюк я собираюсь провернуть.*
- ❖ *Это будет славный трюк!*
- ❖ *У меня есть для этого трюк.*
- ❖ *Мне нужен безотказный трюк.*
- ❖ *И так далее.*

Твоя задача — искать возможности для трюков и использовать их!

Значения твоих трюков:

У каждого персонажа собственный набор трюков. Твой таков:

- ❖ ***Прегрადить путь (или защититься от нападения)***
- ❖ ***Обратиться к природе***
- ❖ ***Раствориться в пейзаже***
- ❖ ***Внезапно наброситься***
- ❖ ***Оценить кого-то***
- ❖ ***Провести время с кем-то***
- ❖ ***Взять за руку и повести за собой***

Когда ты выполняешь трюк, брось шестигранный кубик и прибавь значение трюка. Сумма 5 или больше — сильный бросок. Сумма 4 или меньше — слабый бросок.

В ходе игры и между сессиями ты можешь изменить значения своих трюков, но в начале игры они такие:

$$-1 \cdot -1 \cdot +0 \cdot +0 \cdot +1 \cdot +2 \cdot +2$$

Также ты можешь просто двигаться вперёд, вслед за кем-то или за развитием ситуации, ***положившись на удачу*** и наблюдая, куда это тебя приведёт. В этом случае брось кубик и прибавь +1. Обычно тебе везёт.

Твои пожитки

Выбери две вещи и запиши их в графе «Твои пожитки» на листе персонажа. Это вещи, которые принадлежат тебе.

- ❖ *Острый, крючковатый ножик.*
- ❖ *Старая футболка с логотипом музыкальной группы.*
- ❖ *Красивый бархатный жакет, ярко-синего или зелёного цвета, в идеальном состоянии.*
- ❖ *Красивый бархатный жакет, ярко-синего или зелёного цвета, порванный, протёртый, выцветший.*
- ❖ *Большие потрёпанные чёрные ботинки с тяжёлыми каблуками.*
- ❖ *Неиспользованный билет: «Для одного, лучшие места, неограниченный доступ».*
- ❖ *Соломенная шляпа от солнца, которую можно использовать как корзинку, если нужно.*
- ❖ *Сэндвич, завернутый в вощёную бумагу, с кусочком маринованного огурца.*
- ❖ *Гитара бродяги.*

Отметки недоверия

Ты начинаешь игру без отметок недоверия.

Выполняя некоторые трюки, при определенных обстоятельствах тебе нужно будет «отмечать недоверие». Отмечай недоверие чёрточками, просто чтобы вести счёт. Пиши карандашом; позже ты сотрёшь эти отметки.

Отметки недоверия маркируют случаи, когда твои доверие, уверенность, вера или надежда оказались ошибкой — или когда другие ошибочно доверились тебе.

Заключение

После того, как ты указала своё имя и пол, выбрала признаки лета и пожитки, а также присвоила начальные значения своим трюкам, ты готова начать игру!

В начале первой сессии следуй правилам на с. 7-8.

Твой персонаж в действии

Общее правило

Общее правило таково: ты говоришь, что делаешь, и спрашиваешь ЦМа, что видишь и слышишь, кто здесь есть, что они делают и что происходит.

Использование признаков лета и зимы

В виде исключения из общего правила, вместо того, чтобы спрашивать о подробностях ЦМа, ты можешь при желании сама указать признак лета или зимы.

- ❖ Вместо того, чтобы спрашивать о погоде, можешь сказать, что сейчас *сонный солнечный полдень*.
- ❖ Вместо того, чтобы спрашивать о пути, по которому ты идёшь, можешь сказать, что он ведёт *по плоским камням через чистый и прохладный поток*.
- ❖ Если ты смотришь из окна башни, вместо того, чтобы спрашивать, что ты видишь, можешь сказать, что видишь *звёзды, кружащиеся, как фейерверк тёплой ночью*.
- ❖ Когда тыходишь к троллю на мосту, вместо того, чтобы спрашивать, что он тебе отвечает, можешь сказать, что твои *глаза сверкают смехом и озорством*, и тролль надеется, что ты расскажешь ему что-то смешное.

Также ты можешь использовать свои признаки лета или зимы как пожитки, следующим образом:

Использование пожитков

Чтобы использовать свои пожитки, просто упомяни их, когда будешь рассказывать о своих действиях, и спроси о них, когда будешь спрашивать, что происходит: “Я переворачиваю камни тролля своими большими чёрными ботинками. Что под ними?”

Если ты используешь свои пожитки, чтобы выполнить трюк — например, если делишься своим сэндвичем, чтобы *провести время* с кем-то, или если используешь свой острый ножик, чтобы *внезапно напасть* на кого-то, — то можешь попросить ЦМа и других игроков дать тебе бонус +1 к броску. Окончательное решение остаётся за ними.

Отметки недоверия и признаки зимы

Некоторые трюки, когда они не удаются, требуют отметить недоверие.

Когда ты отмечаешь недоверие, не прерывай игру, не разрешай эту ситуацию тотчас. Вместо этого, в следующий раз, когда у тебя будет минутка, или в конце сессии сотри за каждую отметку недоверия один из признаков лета и замени его признаком зимы:

- ❖ *Серое небо и поднимающийся ветер.*
- ❖ *В воздухе ощутимый запах и привкус зимы.*
- ❖ *Пожухлая бурая трава.*
- ❖ *Палые бурые и пожелтевшие листья.*
- ❖ *Узкие и сжатые губы.*
- ❖ *Руки в царапинах, синяках, с обломанными ногтями, грязные.*
- ❖ *Тревожный, недоверчивый взгляд.*
- ❖ *Я ёжусь на холоде.*
- ❖ *Несколько твердых бурых ягод остались на кусте.*
- ❖ *Я смеюсь только над страданиями других.*
- ❖ *Я что-то прячу в руке, в кармане, за спиной.*
- ❖ *Или что-то ещё в том же роде, соответствующее твоему негативному опыту.*

После этого сотри отметку недоверия.

Если ты заменила все свои признаки лета признаками зимы, продолжай отмечать недоверие и стирать отметки. Просто заменяй один признак зимы другим.

Выполнение трюков

Преградить путь

Если ты прерываешь кого-то и *преграждаешь* ему путь, брось кубик. Сюда же относится и защита от нападения.

При сильном броске 5+ противник не сможет пройти мимо тебя, ему придётся отступить, обойти, изменить подход, посмотреть, сможет ли он найти другой путь. Если он попытается прорваться силой, он в итоге будет истекать кровью, будет изранен, запутан и окажется в твоей власти. Спроси его, как он поступит?

При слабом броске 4- то же самое, но он сможет прорваться силой, если готов принять удар. Спроси его, готов ли он это сделать?

Обратиться к природе

У тебя есть связь с землёй, которая выходит за рамки обычного и общепринятого. В любое время ты можешь обратить свои чувства к природе. Выбери один из следующих вариантов и брось кубик.

- ❖ *Я думаю, что тут есть кто-то, кто влияет на нас, но кто ещё не дал о себе знать. Есть ли тут кто-то? Кто?*
- ❖ *Законы гостеприимства защищают хозяев и гостей и накладывают на них ограничения. Я привыкла действовать на границах и в пределах этих законов. Кто здесь оказывает гостеприимство? Нахожусь ли я внутри или вне его законов, и что из этого следует?*
- ❖ *Я всегда могу найти всякого, кто прячется среди природы, просто на ощупь. Я могу сама пойти к нему, как только найду, но поскольку я следую древнему закону не ябедничать, я никому его не выдам. Где прячется X?*
- ❖ *Я ещё никогда не терялась и никогда не заблужусь. Куда мне идти, чтобы добраться до X?*
- ❖ *Природа ландшафта неизбежно отражается в жизни и характерах людей, которые в нём обитают. Если бы я хотела получить X от этого человека или от этих людей, как бы я это сделала?*
- ❖ *Или что-то ещё, в том же духе.*

Вне зависимости от результата броска, скажи ЦМу и другим игрокам, что ты выбрала и попроси их ответить на твои вопросы. Однако **при слабом броске 4-** отметь недоверие и добавь следующее:

- ❖ *Обычно меня трудно заметить в пейзаже, но не в этот раз. Что природа хочет от меня взамен? Что она призывает меня сделать? По своей собственной воле или по чьей-то ещё?*

Раствориться в пейзаже

Если ты хочешь *раствориться в пейзаже*, брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что что-то появляется в поле зрения твоих противников — тень или небольшое препятствие, или что их внимание отвлекается хотя бы на мгновение, и в этот миг ты исчезаешь. Спроси, ищет ли тебя кто-нибудь и как долго он продолжит искать тебя. В любом случае, спроси или скажи, куда ты отправишься дальше, теперь, когда ты ускользнула.

При слабом броске 4- то же самое, но ты не растворяешься, ты всё ещё там, замираешь на месте и надеешься остаться незамеченной. Спроси, ищет ли тебя кто-нибудь и насколько тщательно. Если нет, или ищут недостаточно тщательно, ты можешь уйти; спроси или скажи, куда ты отправишься. Однако если они ищут тщательно, то заметят тебя. Ты побежишь? Будут ли они тебя преследовать? Отметь недоверие, и тебе придётся выбрать, как действовать дальше.

Внезапно наброситься на кого-то

Когда ты *внезапно набрасываешься* на кого-либо, брось кубик. Независимо от результата броска ты наносишь удар, режешь, хлещешь, пугаешь, бьёшь и/или причиняешь боль.

При сильном броске 5+ ты удивляешь и деморализуешь противника. Скажи ему, что он должен выбрать: отступить и уйти, отступить и попытаться тебя успокоить или дать отпор. Спроси, что он выберет. Если он попытается тебя успокоить, отметь недоверие.

При слабом броске 4- ты атакуешь, но противник может сохранять спокойствие и самообладание. Спроси, будет ли он стоять на своём, отступит с достоинством, толкнёт тебя, даст отпор или что-то другое.

Оценить кого-то

Если ты встречаешь кого-то, можешь *оценить* его одним взглядом. Спроси, конечно, как он выглядит и чем занимается, но если тебе нужно узнать кое-что ещё, брось кубик.

При сильном броске 5+ задай один вопрос:

- ❖ *Насколько далеко он готов зайти, и как я могу это понять?*
- ❖ *Что он обо мне думает, и как я могу это понять?*
- ❖ *Что он планирует сделать, и как я могу это понять?*
- ❖ *Мне кажется, с ним что-то не то. Так ли это? Что выдаёт его?*
- ❖ *Я подозреваю, что он пытается что-то скрыть. Так ли это? Что именно?*
- ❖ Или задай свой собственный вопрос в том же духе.

При слабом броске 4- всё равно задай один из вышеперечисленных вопросов, но затем скажи, что он замечает, что ты смотришь на него пристально и, возможно, даже грубо. Спроси, что он делает.

Провести время с кем-то

Если ты проводишь время с кем-то, брось кубик. **При любом результате** выбери 1 или 2 варианта и реши для себя, искренна ли ты или расчётлива.

- ❖ *Я говорю что-то неожиданно милое. (Спроси или скажи, что.) Как ты реагируешь?*
- ❖ *Я говорю что-то небрежно критическое. (Спроси или скажи, что.) Как ты это воспринимаешь?*
- ❖ *Я напрашиваюсь на комплимент. (Спроси или скажи, как.) Ты его делаешь?*
- ❖ *Я говорю что-то необдуманно недоброе. (Спроси или скажи, что.) Как ты это воспринимаешь?*
- ❖ *Я неожиданно обижаюсь на твои слова. (Спроси или скажи, на какие.) Как ты реагируешь?*
- ❖ *Я могу флиртовать с тобой, а могу и не флиртовать. (Спроси или скажи, как.) Как ты это воспринимаешь?*
- ❖ *Я захожу все дальше и дальше, пока ты уже не можешь понять, шучу я или нет. (Спроси или скажи, как.) Хочешь узнать, шутка ли это или уже нет? Как это выяснить?*
- ❖ Свой вариант, в том же духе.

При слабом результате 4-, или если ты решил, что действуешь расчётливо, а не искренне, отметь также недоверие.

Взять за руку и повести за собой

Если ты берёшь кого-то за руку, чтобы повести его куда-то, брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи ему, куда ты его ведёшь, и что пока ты держишь его за руку, он должен следовать за тобой, не имея сил сопротивляться, как во сне. Спроси:

- ❖ Ты идёшь по своей воле или только потому, что я тебя вынуждаю? Если последнее, отметь недоверие.

При слабом броске 4- скажи ему, куда ты его ведёшь, и спроси, идёт ли он с тобой или отходит по пути. Если ты предпочитаешь не отпускать его руку, можешь сначала сказать ему, в каком направлении ты его ведёшь, и спросить, отходит ли он в этом случае.

Довериться удаче

Если кто-то или что-то выходит из-под твоего контроля, и ты решаешь опустить руки и смириться с ситуацией, или если ты решаешь двигаться вперёд без дальнейшего планирования или оговорок, можешь *довериться своей удаче*. Брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты вышла из ситуации благополучно, встала на ноги и в целом в безопасности или в основном преуспела. Спроси, где ты сейчас и как ты сюда попала.

При слабом броске 4- отметь недоверие и скажи, что чувствуешь, что дела идут плохо. Спроси, где ты и что сейчас происходит. Ты можешь сейчас же сделать другой трюк или оставить всё как есть и вновь *довериться своей удаче*.

Между сессиями

После каждой сессии игры выбери столько вариантов, сколько хочешь:

- ❖ Если у тебя нет признаков лета, но есть три признака зимы, добавь +1 к своему трюку *раствориться в пейзаже*.
- ❖ Вычеркни один признак зимы и замени его признаком лета. Можешь выбрать выбранный ранее или новый.
- ❖ Возьми себе в пожитки какую-нибудь недавно найденную вещь. Если у тебя уже есть все четыре вещи, выбери одну, которую хочешь снять или выбросить, и замени её новой.
- ❖ Перераспредели очки своих трюков на 1 или 2 балла. Вычти 1 из значения одного трюка и прибавь 1 к значению другого, один или два раза. Можешь увеличить значение до +3 или уменьшить до -1, не больше и не меньше.
- ❖ Измени своё имя и/или пол.
- ❖ Перечитай правила, чтобы ничего не упустить в следующий раз.

Резюме

- ❖ Ты — Терновый Эльф, один из друзей и соратников Сына Волчьего короля.
- ❖ У тебя есть признаки лета, признаки зимы, принадлежащие тебе пожитки, трюки, которые ты можешь разыгрывать, и, после того, как ты поиграешь, появятся отметки недоверия.
- ❖ Твоя цель игры — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. В чём их суть и каковы их границы?
- ❖ Для игры тебе нужен как минимум один человек, который возьмёт на себя роль ЦМа, и (обычно) один человек, который возьмёт на себя роль Сына Волчьего короля. Другие игроки могут разделить роль ЦМа, взять на себя роли твоих друзей (Кладбищенской Птицы и Юной Ведьмы) или участвовать в качестве зрителей.
- ❖ Играй в игру сессиями. Начинай сессию с начальной ситуации и заканчивай её в любое удобное время.
- ❖ Основной порядок игры:
 - начинай каждую сессию с начальной ситуации;
 - спрашивай, что ты видишь и слышишь, и что происходит;
 - рассказывай о своих действиях и спрашивай, что происходит;
 - можешь спрашивать ЦМа, другого игрока или игроков, или всех игроков за столом;
 - активно ищи возможности для выполнения своих трюков;
 - используй в игре признаки лета и зимы, а также свои пожитки;
 - соблюдай очерёдность, играй весело и честно.
- ❖ Между сессиями можно, при желании, обновить и изменить своего персонажа.
- ❖ Играй столько сессий, сколько захочешь. Игра заканчивается только тогда, когда ты решишь больше не играть.





Кладбищенская Птица



Ты — Кладбищенская Птица, фейри в облике большого ворона. Тебя тянет к Сыну Волчьего короля из-за его потенциальной склонности к насилию (ты не любишь насилие, но любишь сытно поесть) и близости к власти. Если он начнёт тебе доверять, возможно, ты сможешь направить его теми путями, которые предпочитаешь сам.

Цель игры

Для Сына Волчьего короля цель игры — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и открыть правду о себе.

Ты уже знаешь правду о себе: ты — Кладбищенская Птица, голодная, циничная и хитрая. Для тебя цель игры — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. В чем их суть, и каковы их границы?

Правда, возможно, тебе это не удастся, потому что границы непостоянны, а суть трудно ухватить.

Твои правила

Тот, кто играет роль Сына Волчьего короля, отвечает за организацию игры и за то, чтобы все игроки в общих чертах знали, как в неё играть.

Твоя обязанность — знать и соблюдать свои собственные правила, а также самостоятельно определять их. Если ты считаешь, что какое-либо из твоих правил применимо, оно действительно применимо; как бы ты ни интерпретировал свои правила, это будет верно.

Создавая своего персонажа перед началом игры, наблюдая его в действии и обновляя его между сессиями игры, следуй правилам этой главы. В иных случаях используй правила для игроков на с. 7–8.

~ Кладбищенская Птица ~

Твое имя:

и пол:

Твои признаки лета и зимы:



Твои трюки:



улететь



подтолкнуть



*осмотреться с высоты
птичьего полёта*



схватить на лету



*действовать за спиной и через
голову*



оценить кого-то

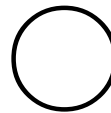


клюнуть в глаз



довериться ветру

Твои пожитки



Отметки долга

Твоя цель: раскрыть и исследовать суть и границы своих отношений с Сыном Волчьего короля.

Правила: говори, что делаешь; задавай вопросы о том, что происходит; отвечай на вопросы; выполняй трюки; ходи по очереди, уступай сцену, играй весело и честно.

Твоё имя и пол

Тебя зовут, согласно традициям волшебной страны, Кладбищенской Птицей. Если у тебя есть другое имя, добавь и его. Это может быть имя, под которым ты известен остальным, или имя, которое могут выговорить только вороны.

Выбери свой пол.

Ты — фейри, и по своей природе ты оборотень, так что пол — это нечто непостоянное. Ты можешь сменить имя и пол, когда захочется.

Твои признаки лета

Выбери три признака лета из списка. Запиши их в разделе «Твои признаки лета и зимы» на листе персонажа.

- ❖ *Я блестяще-чёрный, почти переливающийся.*
- ❖ *Хотя мой клюв похож на кухонный нож, мое лицо открытое и дружелюбное.*
- ❖ *Лёгкий и тёплый ветерок.*
- ❖ *Мои перья гладкие, ухоженные и аккуратно уложенные.*
- ❖ *Несколько кривых сланцевых надгробий, заброшенное семейное кладбище.*
- ❖ *Извилистый ручей, где сверкают маленькие рыбки.*
- ❖ *Воздух наполнен ароматами согретых солнцем полевых цветов.*
- ❖ *Розовый куст с миллионом крошечных бледно-красных цветков.*
- ❖ *В воздухе витает угроза надвигающейся бури.*
- ❖ *Мои глаза словно чёрные драгоценности, всегда зыркают по сторонам.*
- ❖ *Моя песня громкая, басовитая, с резонансным карканьем.*
- ❖ *Маленькие птички разлетаются, когда замечают меня рядом.*
- ❖ *Я прекрасно знаю, насколько я достоин восхищения.*
- ❖ *Я сыт и добродушен.*

Во время игры из-за злоключений тебе иногда придётся стереть признак лета и заменить его признаком зимы. Это не навсегда.

Твои трюки

В своем путешествии ты встретишь множество людей, существ и ситуаций, неподвластных твоему контролю. Ты можешь либо подчиниться их прихотям, либо повернуть какой-нибудь трюк.

Говори так:

- ❖ *Я делаю этот трюк.*
- ❖ *Вот какой трюк я собираюсь повернуть.*
- ❖ *Это будет славный трюк!*
- ❖ *У меня есть для этого трюк.*
- ❖ *Мне нужен безотказный трюк.*
- ❖ *И так далее.*

Твоя задача — искать возможности для трюков и использовать их!

Значения твоих трюков:

У каждого персонажа собственный набор трюков. Твой таков:

- ❖ **Улететь**
- ❖ **Осмотреться с высоты птичьего полёта**
- ❖ **Действовать за спиной и через голову**
- ❖ **Клюнуть в глаз**
- ❖ **Подтолкнуть**
- ❖ **Схватить на лету**
- ❖ **Оценить кого-то**

Когда ты выполняешь трюк, брось шестигранный кубик и прибавь значение трюка. Сумма 5 или больше — сильный бросок. Сумма 4 или меньше — слабый бросок.

В ходе игры и между сессиями ты можешь изменить значения своих трюков, но в начале игры они такие:

$-1 \cdot -1 \cdot +0 \cdot +0 \cdot +1 \cdot +2 \cdot +2$

Также ты можешь просто двигаться вперёд, вслед за кем-то или за развитием ситуации, **доверясь ветру** и наблюдая, куда он тебя принесёт. В этом случае брось кубик и получи +1. Ветер твой друг и союзник.

Твои пожитки

Выбери две вещи и запиши их в графе «Твои пожитки» на листе персонажа. Это вещи, которые принадлежат тебе. У тебя не так много вещей — только то, что помещается в карманах пальто, — но это вещи, которые принадлежат тебе.

- ❖ Чьи-то карманные часы, которые раньше ходили.
- ❖ Длинный завиток совершенно великолепной блестяшки.
- ❖ Палочка, которую кто-то использовал в качестве ложки для меда, тщательно вылизанная, но всё ещё слегка пахнущая полевыми цветами и пчёлами.
- ❖ Огранённый драгоценный камень на сломанной цепочке.
- ❖ Неиспользованный билет: «Для одного, лучшие места, неограниченный доступ».
- ❖ Круглая линза из чьих-то очков для чтения.
- ❖ Большая, тяжёлая монета из жёлтого металла с изображением лица какого-то умершего человека.
- ❖ Шнурок с оловянными эглетами.
- ❖ Закуска, которую ты приберёг.

Отметки долга

Ты начинаешь игру без отметок долга.

Выполняя некоторые трюки, при определенных обстоятельствах тебе нужно будет «отмечать долг». Отмечай долг чёрточками, просто чтобы вести счёт. Пиши карандашом; позже ты сотрёшь эти отметки.

Список твоих долгов — это те случаи, когда ты злоупотребил чьей-либо снисходительностью, добротой, терпением или доброй волей. Это гнетёт тебя.

Заключение

После того, как ты указал своё имя и пол, выбрал знаки лета и пожитки, а также присвоил начальные значения своим трюкам, ты готов начать игру!

В начале первой сессии следуй правилам на с. 7-8.

Твой персонаж в действии

Общее правило

Общее правило таково: ты говоришь, что делаешь, и спрашиваешь ЦМа, что видишь и слышишь, кто здесь есть, что они делают и что происходит.

Использование признаков лета и зимы

В виде исключения из общего правила, при желании ты можешь указать признак лета или зимы вместо того, чтобы спрашивать ЦМа о подробностях.

- ❖ Вместо того, чтобы спрашивать ЦМа о погоде, ты можешь сказать ему, что *воздух наполнен запахом согретых солнцем полевых цветов.*
- ❖ Вместо того, чтобы спрашивать его о тропе, по которой ты идёшь, можешь сказать ему, что она ведёт через *извилистый ручей, в котором сверкают маленькие рыбки.*
- ❖ Когда ты смотришь из окна башни, вместо того, чтобы спрашивать ЦМа, что ты видишь, ты можешь сказать ему, что видишь *несколько покосившихся надгробий, заброшенное семейное кладбище.*
- ❖ Когда ты подходишь к троллю на мосту, вместо того чтобы спрашивать, как он реагирует, ты можете сказать, что *маленькие птички разлетаются, когда понимают, что ты рядом,* и теперь тролль не сводит с тебя глаз.

Также ты можешь использовать свои признаки лета или зимы как пожитки, следующим образом.

Использование пожитков

Чтобы использовать свои пожитки, просто упомяни их, когда будешь рассказывать о своих действиях, и спроси, что происходит: “Я предлагаю ему свой камень на цепочке. Он принимает его?”

Если ты используешь свои пожитки, чтобы выполнить трюк — например, если даёшь кому-нибудь свою золотую монету, чтобы *подтолкнуть* его, — то можешь попросить ЦМа и других игроков дать тебе бонус +1 к броску. Окончательное решение остаётся за ними.

Отметки долга и признаки зимы

Некоторые трюки, когда они не удаются, требуют отметить долг.

Когда ты отмечаешь долг, не прерывай игру, не разрешай эту ситуацию тотчас. Вместо этого, в следующий раз, когда у тебя будет минутка, или в конце сессии за каждую отметку долга сотри один из признаков лета и замени его признаком зимы:

- ❖ *Я тускло-чёрный, почти грязный на вид.*
- ❖ *Ветра нет. Воздух неподвижный и свинцовый.*
- ❖ *Мои перья растрёпаны и взъерошены.*
- ❖ *Разбитые надгробия, заросшие могилы, склеп с обвалившейся крышей.*
- ❖ *Противная низина, где когда-то текла чистая вода.*
- ❖ *Целое поле падали, где произошло что-то ужасное.*
- ❖ *Зимний ветер, острый и колючий от ледяной пыли.*
- ❖ *Мои глаза мертвы и жестоки, как гранёное чёрное стекло.*
- ❖ *Мелкие птицы смотрят на меня, шаркая лапками, выискивая слабости.*
- ❖ *Я чем-то озабочен и, кажется, не узнаю своих друзей.*
- ❖ *Я истощён и измучен.*
- ❖ *Или что-то ещё в том же роде, соответствующее твоему негативному опыту.*

После этого сотри отметку долга.

Если ты заменил все свои признаки лета признаками зимы, продолжай отмечать долг и стирать отметки. Просто заменяй один признак зимы другим.

Выполнение трюков

Улететь

Если ты хочешь *улететь* и сбежать, брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты улетел без проблем и, если это уместно, что никто не заметил твоего отсутствия или что тебя почти сразу же потеряли из виду. Спроси, ищет ли тебя кто-нибудь и как долго они будут искать тебя. В любом случае, скажи, куда ты теперь направляешься.

При слабом броске 4- скажи, что ты улетел, и спроси, преследует ли тебя кто-нибудь. Если никто не преследует, ты улетел; скажи, куда ты направляешься. Если же тебя преследуют, то теперь он следует за тобой. Тебе придётся решить, как действовать дальше.

Осмотреться с высоты птичьего полёта

Когда у тебя будет свободное время, ты можешь взлететь в воздух, чтобы осмотреться с высоты птичьего полёта. Брось кубик, но при любом результате сначала выбери один из следующих вопросов или же покажи список ЦМу, и пусть он выберет один из них, чтобы ответить тебе.

- ❖ *Чем выше я взлетаю, тем шире мой горизонт. Что там? Что приближается? Что несёт нам ветер?*
- ❖ *Поднимись достаточно высоко, и ты сможешь увидеть все другие миры. Это далеко, но что происходит в [название другого мира]?*
- ❖ *Отсюда я вижу пути и тропы, которые трудно различить на земле. Куда мне идти, чтобы добраться до X?*
- ❖ *Форма ландшафта неизбежно направляет поток жизни и энергии людей, живущих в нём, подобно ветру. Если бы я хотел, чтобы этот человек или эти люди сделали X, как бы я мог повлиять на них?*
- ❖ *Законы гостеприимства защищают и ограничивают хозяев и гостей, но я никогда не считал себя связанным ими. Чьё гостеприимство здесь имеет значение? Я в его рамках или вне их, и что из этого следует?*
- ❖ *Или твой собственный вопрос, в том же духе.*

Независимо от результата броска, объясни это ЦМу и другим игрокам и попроси их ответить на твои вопросы.

При слабом броске 4- добавь следующий вопрос:

- ❖ *Я вижу здесь что-нибудь съедобное? Что-нибудь вкусное, мёртвое?*

Если видишь, направляйся туда.

Действовать за спиной или через голову

Если ты действуешь за чьей-то спиной или через чью-то голову, к кому ты обращаешься? Выбери 1 вариант и брось кубик.

- ❖ К Королю Зимы, Волку-Оборотню, Волку Войны, отцу ужаса и сирот.
- ❖ К богу Виселицы, богу Кладбища, полуслепому, мудрому и подозрительному.
- ❖ К Королеве Ведьм, увенчанной костями в своём костяном зале, где величайшие из погибших героев склоняются перед ней и служат ей в цепях.
- ❖ К богине Воронов, предсказательнице судеб и битв, ревливой и соблазнительной, которая смыывает кровь с одежд воинов.
- ❖ К Мастеру Дикой Охоты, чьи псы и охотники гоняют бури и разрывают души павших солдат. Дикая Охота, подобно железу, означает истинную смерть для фей.
- ❖ К чьей-то королеве, королю, президенту, командующему, начальнику, менеджеру, учителю, родителю или боссу.
- ❖ К чьему-то предку. Спроси или скажи, куда ты отправишься, чтобы найти его: в какой загробной жизни, в каком подземном мире, на каком кладбище или в каком архиве генеалогии он сейчас обитает.
- ❖ К другому человеку или персонажу, на твой выбор.

Независимо от результата броска поприветствуй его, скажи ему то, что хотел сказать, попроси сделать то, что тебе нужно, и попрощайся. Отметь долг и спроси: сделает ли он то, что ты попросил?

При слабом броске 4- он не сделает того, что ты попросил, если (во-первых) ему от тебя ничего не нужно взамен, и (во-вторых) ты не согласился это сделать. Спроси, что это, и если ты согласен, снова отметь долг.

Клюнуть в глаз

Если ты пытаешься попасть кому-то в глаза, брось кубик.

При сильном броске 5+ выбери 1 вариант:

- ❖ Левый.
- ❖ Правый.

При слабом броске 4- выбери 1:

- ❖ Ты бьёшь его крыльями, рвёшь ему руки и лицо клювом и когтями, но не выклёвываешь глаз.
- ❖ Ты всё же выклёвываешь глаз (спроси, какой именно), но он может схватить тебя, и тогда ты в его власти.

Подтолкнуть

Если ты подталкиваешь кого-то на что-то, скажи, на что именно, и брось кубик.

При сильном броске 5+ выбери из списка:

- ❖ Я приказываю тебе сделать это.
- ❖ Я подбиваю тебя сделать это.
- ❖ Так будет правильно.
- ❖ Ты имеешь право сделать это.
- ❖ Ты обязан сделать это.
- ❖ Кто-то должен это сделать, и сейчас это ты.
- ❖ Х будет благодарен тебе за это.
- ❖ Х хочет, нуждается и ждёт, что ты это сделаешь.
- ❖ На кону всё. Всё зависит от того, сделаешь ли ты это.
- ❖ Ещё один из твоих вариантов, по той же схеме.

Продолжай выбирать, пока он не сделает это, или пока ты не сдашься и не отступишь.

При слабом броске 4+ то же самое, но прежде чем сдаться, ты должен выбрать следующее:

- ❖ Пожалуйста, сделай это, в знак уважения ко мне.

И если он это делает, отметить долг.

Схватить на лету

Если ты что-то схватываешь что-то на лету, брось кубик. Это должна быть падаля. Это могут быть чьи-то отношения, характер, акт насилия, раздор, сплетни.

При сильном броске 5+ задай столько вопросов, сколько захочешь.

- ❖ Что находится на поверхности, а что под поверхностью?
- ❖ Что свежее, а что старое? Откуда оно взялось?
- ❖ Какие-нибудь пикантные подробности?
- ❖ Что тут окончательное и мёртвое, а где ещё есть жизнь?
- ❖ Что тут всё ещё связано, а что разделено и расколото?
- ❖ Какие раны были случайными, а какая — решающей?
- ❖ Что всё ещё болит? Где всё ещё живые нервы?
- ❖ Или задай свой собственный вопрос в том же духе.

При слабом броске 4- задай только один или два вопроса.

Оценить кого-то

Если ты встречаешь кого-то, можешь *оценить* его одним взглядом. Спроси, конечно, как он выглядит и чем занимается, но если тебе нужно узнать кое-что ещё, брось кубик.

При сильном броске 5+ задай один вопрос:

- ❖ *Насколько далеко он готов зайти, и как я могу это определить?*
- ❖ *Что он обо мне думает, и как я могу это определить?*
- ❖ *Что он планирует сделать, и как я могу это определить?*
- ❖ *Мне кажется, с ним что-то не то. Так ли это? Что выдаёт его?*
- ❖ *Я подозреваю, что он пытается что-то скрыть. Так ли это? Что именно?*
- ❖ Или задай свой собственный вопрос в том же духе.

При слабом броске 4- всё равно задай один из вышеперечисленных вопросов, но затем скажи, что он замечает, что ты смотришь на него пристально и, возможно, даже грубо. Спроси, что он делает.

Довериться ветру

Если кто-то или что-то выходит из-под твоего контроля, и ты решаешь опустить руки (крылья) и смириться с ситуацией, или если ты решаешь двигаться вперёд без дальнейшего планирования или оговорок, можешь *довериться своим инстинктам*. Брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты вышел из ситуации благополучно, поймав ветер, и в целом в безопасности или в основном преуспел. Спроси, где ты сейчас и как ты сюда попал.

При слабом броске 4- отметь долг и скажи, что чувствуешь, что дела идут плохо. Спроси, где ты и что сейчас происходит. Ты можешь тотчас сделать другой трюк или оставить всё как есть и вновь *довериться ветру*.

Между сессиями

После каждой сессии игры выбери столько вариантов, сколько хочешь:

- ❖ Если у тебя нет признаков лета, но есть три признака зимы, добавь +1 к своему трюку *схватить на лету*.
- ❖ Вычеркни признак зимы и замени его признаком лета. Можешь выбрать выбранный ранее или новый.
- ❖ Возьми себе в пожитки что-нибудь из прошедшей сессии. Если у тебя уже есть все четыре вещи, выбери одну, которую хочешь снять или выбросить, и замени её новой.
- ❖ Перераспредели очки своих трюков на 1 или 2 балла. Вычти 1 из значения одного трюка и прибавь 1 к значению другого, один или два раза. Можешь увеличить значение до +3 или уменьшить до -1, не больше и не меньше.
- ❖ Измени своё имя и/или пол.
- ❖ Перечитай правила, чтобы ничего не упустить в следующий раз.

Резюме

- ❖ Ты — Кладбищенская Птица, один из друзей и соратников Сына Волчьего короля.
- ❖ У тебя есть признаки лета, признаки зимы, принадлежащие тебе пожитки, трюки, которые ты можешь разыгрывать, и, после того, как ты поиграешь, появятся отметки долга.
- ❖ Твоя цель игры — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. В чём их суть и каковы их границы?
- ❖ Для игры тебе нужен как минимум один человек, который возьмёт на себя роль ЦМа, и (обычно) один человек, который возьмёт на себя роль Сына Волчьего короля. Другие игроки могут разделить роль ЦМа, взять на себя роли твоих друзей (Тернового Эльфа и Юной Ведьмы) или участвовать в качестве зрителей.
- ❖ Играй в игру сессиями. Начинай сессию с начальной ситуации и заканчивай её в любое удобное время.
- ❖ Основной порядок игры:
 - начинай каждую сессию с начальной ситуации;
 - спрашивай, что ты видишь и слышишь, и что происходит;
 - рассказывай о своих действиях и спрашивай, что происходит;
 - можешь спрашивать ЦМа, другого игрока или игроков, или всех игроков за столом;
 - активно ищи возможности для выполнения своих трюков;
 - используй в игре признаки лета и зимы, а также свои пожитки;
 - соблюдай очередность, играй весело и честно.
- ❖ Между сессиями можно, при желании, обновить и изменить своего персонажа.
- ❖ Играй столько сессий, сколько захочешь. Игра заканчивается только тогда, когда ты решишь больше не играть.





Юная Ведьма



Ты — Юная Ведьма, смертная, путешествующая между мирами, чтобы изучать колдовство. В Сыне Волчьего короля тебя привлекает то, чему ты можешь у него научиться, его вдумчивость, его величие как принца стихийной природы — но в то же время ты боишься его. Стоит ли тебе его бояться? Или нет?

Цель игры

Для Сына Волчьего короля цель игры — погрузиться в различные ситуации, примерить на себя разные роли и открыть истину о себе.

Ты уже знаешь истину о себе: ты — Юная Ведьма, путешествующая по волшебной стране ради изучения колдовства, чтобы лучше служить своему сообществу, вернувшись домой. Для тебя цель игры — раскрыть и исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. В чем их суть, и каковы их границы?

Правда, возможно, тебе это не удастся, потому что границы непостоянны, а суть трудно ухватить.

Твои правила

Игрок, играющий роль Сына Волчьего короля, отвечает за организацию игры и за то, чтобы все игроки в общих чертах знали, как в неё играть.

Твоя обязанность — знать и соблюдать свои собственные правила, а также самостоятельно определять их. Если ты считаешь, что какое-либо из твоих правил применимо, оно действительно применимо; как бы ты ни интерпретировала свои правила, это будет верно.

Создавая своего персонажа перед началом игры, наблюдая его в действии и обновляя его между сессиями игры, следуй правилам этой главы. В иных случаях используй правила для игроков на с. 7–8.

~ Юная Ведьма ~

Твое имя:

и пол:

Твои признаки лета и зимы:



Твои трюки:

☐

противостоять

☐

дать отпор

☐

уделить кому-то время

☐

принять таким, как он есть

☐

*довериться своей удаче и
защите*

Твоё колдовство:

☐

попросить об услуге

☐

обратиться к предмету

☐

обратиться к фамильяру

☐

призвать Луну

☐

проклясть

☐

приготовить бальзам

Твои пожитки

☐

Отметки опасности

Твоя цель: раскрыть и исследовать суть и границы своих отношений с Сыном Волчьего короля.

Правила: говори, что делаешь; задавай вопросы о том, что происходит; отвечай на вопросы; выполняй трюки; ходи по очереди, уступай сцену, играй весело и честно.

Создание персонажа

Твоё имя и пол

Тебя зовут, согласно традициям волшебной страны, Юной Ведьмой. У тебя, конечно же, есть собственное имя. Придумай его.

Твой пол

Ты — ведьма. Личность и пол — всего лишь роли, которые ты можешь принимать, отрицать, ниспровергать и преобразовывать. Ты можешь изменить своё имя и пол, когда захочешь, — или никогда, если они никогда не изменятся.

Твой образ любопытства

Выбери три признака любопытства. Перечисли их в разделе «Твои признаки любопытства и настороженности» на листе персонажа.

- ❖ *Я привлекательна в книжном, напряжённом, рассеянном смысле.*
- ❖ *Я привлекательна в смысле любви к природе, практичности, любви к листьям в карманах.*
- ❖ *Я привлекательна в готичном, артистичном, театральном смысле.*
- ❖ *Я обращаю внимание на всё и впитываю всё без страха.*
- ❖ *Яркое небо, насыщенное цветом и светом.*
- ❖ *Пение птиц, похожее на шум воды, или вода, похожая на пение птиц.*
- ❖ *Сад, заросший сорняками, полевыми цветами и молодыми деревьями.*
- ❖ *Животное или гоблин смотрит мне вслед, насторожив уши.*
- ❖ *Грибы, образующие загадочные знаки возле деревьев.*
- ❖ *Дневная луна.*
- ❖ *Ведьмин ветер, воющий и пронизывающе холодный.*
- ❖ *Мои пальцы быстры и ловки.*
- ❖ *Моя улыбка медленная и задумчивая, и всегда искренняя.*
- ❖ *Я могу свистеть, как птица или флейта.*

Во время игры из-за злключений тебе иногда придётся стереть признак любопытства и заменить его признаком настороженности. Это не навсегда.

Твои трюки

В своем путешествии ты встретишь множество людей, существ и ситуаций, неподвластных твоему контролю. Ты можешь либо подчиниться их прихотям, либо провернуть какой-нибудь трюк.

Говори так:

- ❖ *Я делаю этот трюк.*
- ❖ *Вот какой трюк я собираюсь провернуть.*
- ❖ *Это будет славный трюк!*
- ❖ *У меня есть для этого трюк.*
- ❖ *Мне нужен безотказный трюк.*
- ❖ *И так далее.*

Твоя задача — искать возможности для выполнения трюков и использовать их!

Значения твоих трюков:

У каждого персонажа собственный набор трюков. Твой таков:

- ❖ *__ Противостоять*
- ❖ *__ Дать отпор*
- ❖ *__ Уделить кому-то время*
- ❖ *__ Принять таким, как он есть*

И твоё колдовство:

- ❖ *__ Колдовство: попросить об услуге*
- ❖ *__ Колдовство: обратиться к предмету*
- ❖ *__ Колдовство: обратиться к фамильяру*
- ❖ *__ Колдовство: призвать Луну*
- ❖ *__ Колдовство: наложить проклятие*
- ❖ *__ Колдовство: приготовить бальзам*

Когда ты выполняешь трюк, брось шестигранный кубик и прибавь значение трюка. Сумма 5 или больше — сильный бросок. Сумма 4 или меньше — слабый бросок.

В ходе игры и между сессиями ты можешь изменить значения своих трюков, но в начале игры они такие:

Твои трюки: +0 · +1 · +1 · +2

Твоё колдовство: -1 · -1 · -1 · +0 · +0 · +1

Также ты можешь просто двигаться вперёд, вслед за кем-то или за развитием ситуации, **доверясь удаче и защите**. В этом случае брось кубик с +0.

Твои пожитки

Выбери три вещи и запиши их в графе «Твои пожитки» на листе персонажа. Эти вещи принадлежат тебе.

- ❖ Альбом для эскизов и коробка с углём, мелкими и цветными карандашами.
- ❖ Старинный домашний регистрационный журнал, кожаная папка с записками и квитанциями.
- ❖ Нож с рукояткой из розового дерева и небольшим серебряным лезвием.
- ❖ Бумажные пакетики с травами, смолами, восковыми таблетками и другим добром.
- ❖ Неиспользованный билет: «Для одного, лучшие места, неограниченный доступ».
- ❖ Галоши, дождевик и складной зонт.
- ❖ Справочники, фермерский альманах и альбом «Гоблины лабиринта» Фрауда.
- ❖ Трость, пропитанная дымом и подогнанная под твой рост кем-то, кто тебя хорошо знает: учителем, дядей, бабушкой или дедушкой.
- ❖ Твоя волшебная палочка. Опиши её.

Отметки опасности

Ты начинаешь игру без отметок опасности.

Выполняя некоторые трюки, при определенных обстоятельствах тебе нужно будет «отмечать опасность». Отмечай опасность чёрточками, просто чтобы вести счёт. Пиши карандашом; позже ты сотрёшь эти отметки.

Быть ведьмой означает сталкиваться с опасностями, о которых ты знала прежде, и с теми, которые ты начинаешь осознавать только сейчас.

Заключение

После того, как ты указала своё имя и пол, выбрала знаки любопытства и пожитки, а также присвоила начальные значения своим трюкам, ты готова начать игру!

В начале первой сессии следуй правилам на с. 7-8.

Твой персонаж в действии

Общее правило

Общее правило таково: ты говоришь, что делаешь, и спрашиваешь ЦМа, что видишь и слышишь, кто здесь есть, что они делают и что происходит.

Использование признаков любопытства и настороженности

В виде исключения из общего правила, при желании ты можешь указать признак любопытства или настороженности вместо того, чтобы спрашивать ЦМа о подробностях.

- ❖ Вместо того чтобы спрашивать у ЦМа, какая сейчас погода, можешь сказать, что *небо яркое, насыщенное цветом и светом*.
- ❖ Вместо того чтобы спрашивать о пути, по которому ты идёшь, можешь сказать, что он *ведёт тебя в сад, заросший сорняками, полевыми цветами и молодыми деревцами*.
- ❖ Если ты смотришь из окна башни, вместо того чтобы спрашивать, что ты видишь, можешь сказать, что видишь *дневную луну*.
- ❖ Если ты подходишь к троллю на мосту, вместо того чтобы спрашивать, как он реагирует на тебя, можешь сказать, что *дует ведьмин ветер, воющий и пронизывающе холодный*, чтобы тролль узнал твою природу и приветствовал тебя с уважением.
- ❖ Также ты можешь использовать свои признаки любопытства или осторожности как пожитки следующим образом.

Использование пожитков

Чтобы использовать свои пожитки, просто упомяни их, когда будешь рассказывать о своих действиях, и спроси, что происходит: “Я проверяю фазу луны в альманахе фермера. Что я узнаю?”

Если ты используешь свои пожитки для выполнения трюков — например, бумажные пакетики с травами, смолами и воском для *приготовления бальзама* или серебряный нож, чтобы *дать отпор* — то можешь попросить ведущего и других игроков дать тебе бонус +1 к броску. Решение остаётся за ними.

Отметки опасности и признаки настороженности

Некоторые трюки, когда они не удаются, требуют отметить опасность.

Когда ты отмечаешь опасность, не прерывай игру, не разрешай эту ситуацию тотчас. Вместо этого, в следующий раз, когда у тебя будет минутка, или в конце сессии сотри за каждую отметку опасности один из признаков любопытства и замени его признаком настороженности:

- ❖ *Надвигающаяся гнетущая мрачность неразразившейся бури.*
- ❖ *Мой смех нервный и неловкий.*
- ❖ *Старое дупло дерева, пораженного молнией, в котором можно застрять.*
- ❖ *Мои руки сжаты в кулаки и засунуты глубоко в карманы.*
- ❖ *Мои глаза нервно бегают.*
- ❖ *Я шепчу имена богинь, пока они не лишаются смысла.*
- ❖ *Моя одежда насквозь промокла, я дрожу.*
- ❖ *Я хромаю.*
- ❖ *Куча камней, когда-то стена или фундамент, наполовину погруженная в стоячую воду.*
- ❖ *Я выгляжу хрупкой, тоскующей по дому.*
- ❖ *На мне одновременно все мои защитные украшения и символы.*
- ❖ *Или что-то ещё в том же духе, соответствующее твоему негативному опыту.*

После этого сотри отметку опасности.

Если ты заменила все свои признаки любопытства признаками настороженности, продолжай отмечать опасность и стирать отметки. Просто заменяй один признак настороженности другим.

Выполнение трюков

Противостоять

Чтобы *противостоять* кому-то, откровенно скажи ему, что не так и что он должен сделать, чтобы это исправить, а затем брось кубик. Сюда же относится защита от нападения.

При сильном броске 5+ покажи ему этот список и попроси выбрать один из вариантов:

- ❖ Он отступает и делает то, чего я от него хочу.
- ❖ Он передумывает и убегает.
- ❖ Он бросает мне вызов и продолжает наступать.

При слабом броске 4- попроси его выбрать один из вариантов:

- ❖ Он сбивает меня с ног, и я ничего не могу сделать, чтобы остановить его. Я отмечаю опасность.
- ❖ Он смеётся надо мной и спокойно отмахивается. Я отмечаю опасность.
- ❖ Он тянет время, объясняет, оправдывается, торгуется со мной, перекладывает ответственность или увиливает иным образом.

Каким бы ни был результат, узнай все интересующие тебя подробности.

Дать отпор

Если кто-то нападает на тебя, или если ты вступаешь в конфликт с кем-то, и он проявляет агрессию, можешь выбрать, какой *отпор дать*. Брось кубик.

При сильном броске 5+ покажи ЦМу и другим игрокам этот список и попроси их выбрать один из следующих вариантов:

- ❖ Я сдерживаю его, и в конце концов он отступает.
- ❖ Я получаю преимущество, и он отступает.
- ❖ Я сильно раню или пугаю его, и он убегает.
- ❖ Мне удаётся сдерживать его, пока не произойдет X.

При слабом броске 4- отметь опасность, и противник получает преимущество над тобой. Спроси, избьют ли тебя, возьмут ли в плен, прогонят, позволят тебе убежать или что-то другое.

Уделить время кому-то

Если ты уделяешь кому-то своё время, сначала поделись с ним чем-нибудь — едой, теплом, опытом, шуткой, чем-нибудь о себе — а затем переходи к броску.

При сильном броске 5+ выбери столько вариантов, сколько хочешь:

- ❖ Он рассказывает мне о событиях сегодняшнего дня, своих мыслях и страхах. О чём?
- ❖ Он просит что-то для него сделать. О чём он просит?
- ❖ Он рассказывает мне о чём-то, что потерял, или о том, о чём сожалеет. О чём?
- ❖ Он рассказывает мне о ране, которую нанёс и которую хотел бы исцелить, если бы мог. Что это было?
- ❖ Он рассказывает мне о воспоминании, которое не может или не хочет отпустить, которое лишает его покоя. Что это?
- ❖ Он рассказывает мне секрет, о котором никогда не думал никому рассказывать. О чём?

При слабом броске 4- выбери один вариант, но затем скажи, что во время разговора ты проявляешь нетерпение, осуждение или неуверенность в себе. Спроси, как он реагирует.

Принять таким, как он есть

Если ты принимаешь кого-то таким, какой он есть, не боишься, даже если он внушает страх, не испытываешь отвращения, даже если он отвращает, не отшатываешься, даже если он отталкивает, — брось кубик.

При сильном броске 5+ покажи ЦМу и другим игрокам этот список и попроси их выбрать один вариант для вас:

- ❖ После мгновения удивления он принимает тебя как своего.
- ❖ Он искренне тронут твоим открытым сердцем, и если он хотел причинить тебе вред, он сразу же решит проявить к тебе снисхождение и, более того, помочь тебе всем, чем может.
- ❖ Вы легко сближаетесь, разговариваете и смеётесь вместе, и что бы он ни задумал, ты его обезоружила и очаровала.
- ❖ Он удивлён твоим бесстрашием, крепкими нервами или чем-то ещё, но в остальном никак не реагирует, и у тебя появляется момент, чтобы действовать.

Спроси, что он сделает, и реши, как ты будешь действовать дальше.

При слабом броске 4- выбери один вариант сам. На это ты надеешься, но когда действуешь, выходит не совсем так. Отметь опасность и спроси, как он реагирует.

Довериться своей удаче и защите

Если кто-то или что-то выходит из-под твоего контроля, и ты решаешь опустить руки и смириться с этим, или когда ты решаешь двигаться вперёд без всякого планирования или оговорок, можешь *довериться удаче и защите*, которые помогут тебе преодолеть трудности. Брось кубик.

При сильном броске 5+ скажи, что ты вышла из ситуации благополучно, встала на ноги и в целом в безопасности или в основном добилась успеха. Спроси, где ты сейчас и как ты попала сюда.

При слабом броске 4- отметь опасность и скажи, что чувствуешь, что дела идут плохо. Спроси, где ты и что сейчас происходит. Ты можешь сейчас же сделать другой трюк или оставить всё как есть и вновь *довериться своей удаче и защите*.

Колдовство

Чтобы заняться колдовством, выбери один из следующих вариантов и брось кубик:

- ❖ **Попросить об услуге:** *я прошу мышь, птицу или маленькую рыбку оказать мне услугу, выполнив какое-то задание. (Назови услугу. Она должна быть в пределах возможностей существа и не подвергать его слишком большой опасности.)*

При сильном броске 5+: *выполняет ли оно это задание?*

При слабом броске 4-: *выполняет ли оно это задание или же смущается, отвлекается, пугается или приходит в замешательство, и что оно делает вместо этого?*

- ❖ **Обратиться к предмету:** *я выбираю предмет, который находится в пределах моей досягаемости (назови его). Я учу его вспоминать и воспроизводить. Он должен ответить на мои вопросы о том, где он был, что видел и что слышал.*

При любом броске (задай свои вопросы): *может ли он ответить? Что он мне говорит?*

При слабом броске 4-: *чего он требует от меня взамен?*

- ❖ **Обратиться к фамильяру:** *я обращаюсь к своему духу-помощнику за идеями и советом. (Назови или опиши своего духа-помощника.)*

При сильном броске 5+: *какой совет даёт мой дух-помощник? Какую идею предлагает?*

При слабом броске 4-: *мне отвечает не мой фамильяр, а незнакомый дух. Что это за дух? Пытается ли он меня обдурить, и как мне поймать его на лжи? Что он мне говорит? Чего он хочет?*

- ❖ **Призвать Луну:** я заклинаю Луну дать мне руководство и защиту.
При любом броске: какое руководство даёт мне Луна? Какую защиту?
При слабом броске 4-: Луна касается меня и меняет меня. Как? Мне самой придётся найти способ снять это, если я захочу.

- ❖ **Проклясть:** я накладываю проклятие из крови или слюны, растительного яда и мерзкого маленького рисунка. (Укажи, на кого ты накладываешь проклятие.)
При сильном броске 5+: приносит ли это какой-либо вред? Замечает ли он это вообще?
При слабом броске 4-: да, приносит, и да, он замечает.

- ❖ **Приготовить бальзам:** я делаю целебную мазь из трав, грибов и поэзии, которая должна помочь. (Опиши, как она должна помочь.)
При любом броске: поможет ли она? Как и насколько? Или почему нет?
При слабом броске 4-, также: какие дополнительные, неожиданные эффекты это вызывает?

Между сессиями

После каждой сессии игры выбери столько вариантов, сколько хочешь:

- ❖ Если у тебя нет признаков любопытства, но есть три признака настороженности, добавь +1 к своему значению *колдовства*.
- ❖ Вычеркни признак настороженности и замени его признаком любопытства. Можешь выбрать выбранный ранее или новый.
- ❖ Возьми себе в пожитки что-нибудь из прошедшей сессии. Если у тебя уже есть все четыре вещи, выбери одну, которую хочешь снять или выбросить, и замени её новой.
- ❖ Перераспредели очки своих трюков на 1 или 2 балла. Вычти 1 из значения одного трюка и прибавь 1 к значению другого, один или два раза. Можешь увеличить значение до +3 или уменьшить до -1, не больше и не меньше.
- ❖ Измени своё имя и/или пол.
- ❖ Перечитай правила, чтобы ничего не упустить в следующий раз.

Резюме

- ❖ Ты — Юная Ведьма, одна из друзей и соратников Сына Волчьего Короля.
- ❖ У тебя есть признаки любопытства, признаки настороженности, принадлежащие тебе пожитки, трюки, которые ты можешь разыгрывать, включая колдовство, и, после того, как ты поиграешь, появятся отметки опасности.
- ❖ Твоя цель игры — раскрыть и исследовать отношения с Сыном Волчьего короля. В чём их суть и каковы их границы?
- ❖ Для игры тебе нужен как минимум один человек, который возьмёт на себя роль ЦМа, и (скорее всего) один человек, который возьмёт на себя роль Сына Волчьего короля. Другие игроки могут разделить роль ЦМа, взять на себя роли твоих друзей (Тернового Эльфа и Кладбищенской Птицы) или участвовать в качестве зрителей.
- ❖ Играй в игру сессиями. Начинай сессию с начальной ситуации и заканчивай её в любое удобное время.
- ❖ Основной порядок игры:
 - начинай каждую сессию с начальной ситуации;
 - спрашивай, что ты видишь и слышишь, и что происходит;
 - рассказывай о своих действиях и спрашивай, что происходит;
 - можешь спрашивать ЦМа, другого игрока или игроков, или всех игроков за столом;
 - активно ищи возможности для выполнения своих трюков;
 - используй в игре признаки лета и зимы, а также свои пожитки;
 - соблюдай очередность, играй весело и честно.
- ❖ Между сессиями можно, при желании, обновить и изменить своего персонажа.
- ❖ Играй столько сессий, сколько захочешь. Игра заканчивается только тогда, когда ты решишь больше не играть.



Ресурсы ЦМа

Ты — церемониймейстер. Твоя цель — помочь игрокам достичь собственных целей — исследовать и раскрывать свою сущность и свои отношения — погружая их в новые ситуации, опасности, проблемы и встречи самого разного рода.

В начале каждой сессии игроки должны выбрать исходную ситуацию и объяснить её тебе. После того, как они расскажут о ней, она становится твоей. Продумай подробности, и развивай её по своему усмотрению.

Используй материал известных тебе сказок, чувство юмора, драматическое напряжение, романтику и шутки. Расскажи им всё, что кажется наиболее правдивым, или то, что тебя смешит или пугает, или первое, что приходит тебе в голову.

Начни рассматривать ситуацию в более широком контексте: вот то, что происходит здесь и сейчас, а что должно было произойти до того, вчера, в прошлом году? Что происходит здесь, а что — вдали? Что будет потом?

Ниже приведены кое-какие ресурсы, которые могут тебе помочь:

- | | |
|---|-------|
| 1. Вводный сценарий | с. 75 |
| 2. Игры, в которые играют феи | с. 80 |
| 3. «Виды» фей | с. 83 |
| 4. Ненадёжный путеводитель по Стране фей | с. 8 |
| И... | |
| 5. PS. Взгляд на Страну фей глазами Волка | с. 94 |

Вводный сценарий

Цель этого сценария — помочь вам начать игру в самый первый раз. Читайте свои реплики по очереди, слово в слово.

В этой игре участвуют трое: Сын Волчьего короля, Юная Ведьма и ЦМ.

Прежде всего, Сын Волчьего короля и Юная Ведьма, создайте своих персонажей и познакомьте их друг с другом.

Когда будете готовы, вернитесь сюда и продолжайте. Приятной игры!

1. Сын Волчьего короля

Сын Волчьего короля, прочитай это дословно:

«Мы с моей подругой, Юной Ведьмой, идём по лесной тропе к мосту через реку. На мосту стоит лягушка, одетая в изысканную одежду, с обнаженным мечом, преграждающая нам путь».

Это ваша исходная ситуация. Следующий шаг — задать вопросы, чтобы подготовить почву. Спроси ЦМа:

«Лягушка? Какого она размера? Во что она одета?»

Перейди к ответам ЦМа...

2. Ответы ЦМа

ЦМ, отвечай дословно:

«Да, лягушка. Она около 1,2 метра ростом, но вы же знаете, как изгибаются лягушачьи лапки, если бы она стояла прямо, то была бы ростом с человека. На ней бархатный камзол ярко-синего цвета, кружевная шелковая рубашка, бархатные штаны, широкая эффектная шляпа с пером. Её меч — великолепная рапира, длинная и острая как бритва. Какая-то георгианская лягушка-дуэлянт. Выглядит опасно и сурово».

А теперь переходим к первым репликам Юной Ведьмы...

3. Юная Ведьма

Юная Ведьма, дословно задай эти вопросы:

«Как выглядит мост? Какова ширина реки? Можно ли как-нибудь его объехать?»

Переходим к ответам ЦМа...

4. ЦМ

ЦМ, отвечай дословно:

«Мост сделан из досок, уложенных на две большие бревенчатые балки, с дощатыми перилами. Он достаточно широк для лошади и повозки, но ехать по нему на большой скорости не стоит, лучше притормозить и переправиться осторожно. Он достаточно широк, чтобы на нем можно было сражаться, но достаточно узок, чтобы одна лягушка с мечом помешала вам переправиться.

Река не слишком широка — метров 6-9. Но течение быстрое, а дно каменистое. Также она прорезает крутой овраг, поэтому вам придётся спуститься вниз по берегу, как-то перебраться через реку и подняться на противоположный берег.

Другого простого способа переправиться через реку, кроме моста, нет. Конечно, если вы разведаете местность вверх или вниз по течению, в конце концов вы найдёте брод или другой мост, но кто знает, как далеко. Может быть, многие километры.

«Лягушка специально выбрала это место, чтобы бросать вызов путникам!»

Теперь перейдём к вопросам и ответам в свободной форме...

5. Все

Сын Волчьего короля и Юная Ведьма, теперь вы можете задать любые дополнительные вопросы, чтобы подготовить почву. Например:

«Какое сейчас время года?»

«Какая стоит погода?»

«Что это за лес?»

«Как долго мы в пути?»

Пока что не говорите, что вы что-то делаете. Вы ещё не начали игру, вы всё ещё готовите почву.

ЦМ, отвечай на их вопросы, используя своё воображение. Пока ничего не происходит — просто отвечай на их вопросы простыми описательными ответами.

Когда будете готовы, переходите к первому трюку Сына Волчьего короля...

6. Сын Волчьего короля

Сын Волчьего короля, пора выполнить свой первый трюк.

Твой трюк — **оценить кого-то**. Ты можешь прочитать его описание в главе, посвящённой твоему персонажу, так что ознакомься с ним прямо сейчас.

Предположим, ты выбросил 5+, что считается удачным результатом. Задай себе вопрос:

«Насколько далеко он готов зайти, и как я могу это определить?»

Переходите к ответам ЦМа...

7. ЦМ

ЦМ, выбери один из этих ответов и начни размышлять о том, кто эта лягушка и каковы её цели и намерения:

«По отчаянному взгляду в глазах лягушки видно, что она надеется, что вы вернётесь назад, но если вы продолжите идти через мост, она зайдёт настолько далеко, насколько потребуется. Она готова биться насмерть, чтобы помешать вам перейти мост».

Или —

«Лягушка настроена серьёзно, она оценивающе оглядывает вас с ног до головы. Она чего-то хочет от вас — от каждого, кто переходит мост, — и готова сделать всё, что потребуется, чтобы этого добиться».

Или —

«Лягушка ищет драки. Она галантно приветствует вас с ухмылкой. Это не смертельная схватка, это дуэль ради удовольствия от дуэли, и лягушка не пойдёт дальше, чем вы того хотите».

Переходите к первому трюку Юной Ведьмы...

8. Юная Ведьма

Юная Ведьма, теперь ты можешь сделать свой первый ход.

Твой ход — это трюк колдовства **обратиться к своему фамильяру**. Ты можешь прочитать текст этого трюка в главе о своём персонаже, сделай это прямо сейчас. Предположим, что ты выбросила 5+, это сильный бросок.

Сначала скажи ЦМу и Сыну Волчьего короля, что ты обращаешься к своему духу-помощнику за советом и подсказкой. Это твоя задача — назвать или описать своего фамильяра, чтобы ты могла придумать своего собственного, или выбери один из этих вариантов:

«Это дух серой кошки, который появляется у меня на плече, когда я его призываю, а затем снова исчезает».

Или —

«Это дух в гладком камне. Я обращаюсь к нему, поднося камень ко лбу».

Или —

«Это моя бабушка-ведьма. Я обращаюсь к ней, просто думая о ней и представляя, что бы она мне ответила».

Затем спроси и Сына Волчьего короля, и ЦМа:

«Какие идеи и советы может мне дать фамильяр?»

Переходи к их ответам...

9. Сын Волчьего короля и ЦМ

Сын Волчьего короля, тебе предстоит решить, что о тебе знает фамильяр Юной Ведьмы. Подумай:

- ❖ *Боишься ли ты столкнуться с мечом лягушки? Или всё-таки хочешь с ним встретиться?*
- ❖ *Решил ли ты, какую роль ты собираешься сыграть, чтобы справиться с этой ситуацией?*
- ❖ *Что, как ты надеешься, сделает Юная Ведьма?*

Расскажи Юной Ведьме, что ей хочет сказать её фамильяр.

А ещё...

ЦМ, от тебя зависит, насколько хорошо фамильяр Юной Ведьмы понимает эту лягушку. Ты уже принял одно решение относительно лягушки. Теперь подумай:

- ❖ По чьему приказу лягушка преграждает мост, если не по своей воле?
- ❖ В какую игру играет лягушка? Кто другие игроки? Она выигрывает или проигрывает? (См. ниже п. 2: «Игры, в которые играют феи».)
- ❖ Что поставлено на карту для лягушки? Что произойдёт, если она будет побеждена? Что произойдёт, если кто-то прокрадётся или обманом переберётся через мост?
- ❖ Представляет ли лягушка реальную опасность для Сына Волчьего короля? Для Юной Ведьмы?
- ❖ Что, как надеется лягушка, сделает Юная Ведьма?

Расскажи Юной Ведьме, что хочет сказать ей её фамильяр.

Наконец, переходите к...

10. Все

Сын Волка-Короля и Юная Ведьма, начните игру, обратившись к лягушке с мечом.

Кто заговорит с ней первым? Что вы скажете? Спросите ЦМа, как ответит лягушка.

Вы поговорите друг с другом? Что вы скажете друг другу?

Кто сделает следующий трюк? Какой?

Сын Волчьего короля, помни, что твоя цель игры — погрузиться в ситуации и примерить на себя разные роли, возможно, чтобы открыть для себя суть и границы своей личности. Как ты решишь подойти к этой ситуации с лягушкой, здесь и сейчас?

Юная Ведьма, помни, что для тебя цель игры — исследовать свои отношения с Сыном Волчьего короля. Как, по-твоему, он должен подойти к ситуации? Как ты поможешь ему или помешаешь? Что ты скажешь о той роли, которую он возьмёт на себя?

Вы начали игру. Продолжайте!

Игры, в которые играют феири

Один из способов определить мотивы фей (и других существ), с которыми сталкиваются игроки, — предположить, что в момент встречи они уже заняты какой-то своей собственной игрой:

	Игра...	и метафора...
1 (1 и 1)	Кровавое дело	Игра заключается в захвате фигур противника, а не в выигрыше доски.
2 (1 и 2)	Блеф	Кто-то притворяется, что доведёт дело до конца. Доведёт ли?
3 (1 и 3)	Крушение	Каждый по очереди приближает катастрофу. Из-за кого она разразится?
4 (1 и 4)	Кошки-мышки	Кошка может выиграть в любой момент. Единственная надежда мыши — продлить игру достаточно долго, чтобы кошка совершила ошибку.
5 (1 и 5)	Колыбель для кошки	Составьте фигуру, сопоставьте узор, расскажите историю, не запутавшись в ней.
6 (1 и 6)	Шарады	Кто-то загадает её, а кто-то другой пытается угадать правильный ответ.
7 (2 и 1)	Карусель	Карусель вращается для всех и каждого. Её не остановить, все катаются на ней.
8 (2 и 2)	Концентрация	Скрытое, увиденное мельком, снова скрытое. Постарайтесь вспомнить, что и где.
9 (2 и 3)	Безжалостная борьба	Единственное правило — победить любой ценой. Нет ни друзей, ни союзников; есть только враги и жертвы.
10 (2 и 4)	Долларовый аукцион	Осторожно: вы можете в итоге поставить и заплатить больше стоимости приза.
11 (2 и 5)	Не жди слишком долго	Игра на ожидание, но если ты обнаружил, что это ты ждёшь, ты проиграл.
12 (2 и 6)	Не буди лихо	На цыпочках! Шёпотом! Тихо и осторожно...

13 (3 и 1)	Вдвое или ничего	Снова риск с теми же шансами на успех. Ты уже проиграл однажды, сможешь ли ты переломить ход событий?
14 (3 и 2)	Колодец	Игра на избегание, наказание: все остальные получают свою долю угощения, а ты в колодце, и тебе ничего не достается.
15 (3 и 3)	Заполните пробелы	Кто-то другой написал сценарий, но пропустил твою роль. Какие неприятности принесёт твоё невежество?
16 (3 и 4)	Первая кровь	Ставки невелики, но остро ощущаются.
17 (3 и 5)	Вздвогнуть	Стиснуть зубы от боли. Первый, кто каким-либо образом признает, что ему больно, проиграет.
18 (3 и 6)	Лиса и гуси	Игра в погоню по ограниченной территории: охотник и добыча, и никто не может покинуть фермерский двор.
19 (4 и 1)	Попался!	Вопрос с неожиданным ответом, ситуация с секретным фактором, подстава, скрытая от глаз.
20 (4 и 2)	Прятки	Делай своё дело, пока они не видят. Если они тебя заметят, ты пойман.
21 (4 и 3)	Дом	Наряжайтесь, говорите и действуйте, любите, женитесь и воспитывайте детей, страдайте, живите и умирайте — всё ради притворства.
22 (4 и 4)	Царь горы	Победы недостаточно. Чтобы победить, нужно иметь преимущество перед всеми соперниками.
23 (4 и 5)	Игра в долгую	Вы выигрываете и проигрываете по-маленькой, но секретные правила таковы: если вы выиграете в игре в долгую, вы выиграете всё.
24 (4 и 6)	Любит, не любит	Гадание, игра на честность или попытка предсказать будущее.
25 (5 и 1)	Злонамеренное подчинение	Игра в букву закона против его духа.

26 (5 и 2)	Музыкальные стулья	<i>На всех не хватит. Когда музыка остановится, кому-то останется ни с чем.</i>
27 (5 и 3)	Один тебе — один мне	<i>Доверяешь ли ты тому, кто считает доли?</i>
28 (5 и 4)	Превосходство	<i>Каждый должен превзойти предыдущего. Больше, смелее, величественнее, грандиознее, ещё!</i>
29 (5 и 5)	Камень — ножницы — бумага	<i>Сила против слабости противника или слабость против его силы. Сможешь ли ты перехитрить его или угадать его ход?</i>
30 (5 и 6)	Рулетка	<i>Крутите колесо, вращайте барабан и ставьте деньги.</i>
31 (6 и 1)	Поиск сокровищ	<i>Сокровища невероятны, поле поисков размыто, награды сомнительны.</i>
32 (6 и 2)	Выстрел в Луну	<i>Ты можешь превратить величайшее поражение в величайшую победу, но только если никто другой этого не заметит.</i>
33 (6 и 3)	Салки	<i>Игра в ostrakизм и примирение, но с нулевой суммой: ты можешь вернуть себе место в обществе, только изгнав оттуда кого-то другого.</i>
34 (6 и 4)	Бег в три ноги	<i>Как бежать, как далеко и как быстро, когда ты неуклюже привязан к кому-то другому?</i>
35 (6 и 5)	Сладость или гадость	<i>Если бы ставки были серьёзными, мы бы назвали это вымогательством и насилием.</i>
36 (6 и 6)	Ты режешь, я выбираю	<i>Возможна ли справедливость, возможно ли правосудие при отсутствии доверия?</i>

“Виды” фей

Для фей, всегда непостоянных, *вид* не является чем-то фундаментальным. Род — это костюм, который ты надеваешь, роль, которую ты играешь, — но всё же, хотя ты и не являешься костюмом, который носишь, ты привыкаешь к нему благодаря долгой практике, он начинает определять тебя, и ты можешь ожидать, что другие будут обращаться к тебе соответственно твоему виду.

- ❖ **Эльфы:** притворно-чопорные, притворно-серьёзные, непослушные и причудливые, полные веселья и лжи. Они играют в игры притворно-серьёзно: скрупулезно и требовательно соблюдают правила, когда не жульничают напропалую.
- ❖ **Благородные фейри:** учтивые, манерные, осуждающие и безразличные, полные поэзии и самих себя. Они играют в игры с достоинством, чередуя смелость и сдержанность, и гордятся своим задором и мастерством — даже когда на самом деле неуклюжи и глупы.
- ❖ **Призраки:** пугающие и испуганные, таинственные и связанные, полные печали и молчания. Они играют в игры косвенно, словно на разные ставки или по старинным правилам, которые все остальные уже забыли.
- ❖ **Великаны:** огромные, одинокие, жестокие и неприятные, полные страсти и расчёта. Они играют в игры с удовольствием и энтузиазмом, хотя часто им не хватает мастерства.
- ❖ **Гоблины:** ироничные, грубые, практичные и злобные, полные любопытства и боли. Для гоблинов каждый миг — игра, и они жульничают ради удовольствия от жульничества или играют честно ради озорства честности.
- ❖ **Домовые:** домашние эльфы, лесные помощники, гоблин, живущий в сарае, эльф, живущий под очагом. Феи, наиболее близкие к смертным по образу жизни. Трудлюбивые, угрюмые, верные и злопамятные, полные тепла и озорства. Они играют в игры неторопливо, хотя иногда и довольно хорошо, и могут бросить игру на полпути, если она покажется им слишком бессмысленной.
- ❖ **Смертные люди:** открытые, прощающие, творческие и недолговечные, полные правды и мечтаний. Играют в игры с полной отдачей и открытым разумом.
- ❖ **Нимфы, лилии, тростниковые нимфы и ивы:** величественные, тихие, стройные и нерешительные, полные зависти и нереализованных импульсов. Играют в игры с тоской, используя неправдоподобные стратегии; невнимательны к деталям.
- ❖ **Пастушки:** лаконичные, остроумные, неторопливые и расчётливые, полные терпения и недоверия. Искусно играют в игры, особенно в подвижные.

- ❖ **Водяные, русалки и обитатели прудов и водоемов:** прекрасные, бдительные, коварные и безжалостные, полные смерти и предчувствий. Они никогда не играют в ту же игру, что и вы; их игра всегда более опасная, с гораздо более высокими ставками.
- ❖ **Морские феи:** прекрасные, недостижимые, неумолимые и потерянные, полные песен и обречённости. Они играют в игры, спрятавшись за руками, под столом, под поверхностью — напряженно, тайно и на всю жизнь.
- ❖ **Пауки:** прекрасные, любопытные, привередливые и голодные, полные терпения и осторожности. Они вдумчивы и хитры в своих играх, склонны к долгому мышлению и манипуляциям.
- ❖ **Древесные:** медлительные, неторопливые, философски настроенные и выносливые, полные силы и памяти. Деревья слишком честны, заботливы и терпеливы, чтобы хорошо играть в игры; вместо этого они всегда тянут из вас все соки.
- ❖ **Тролли:** большие, подозрительные, сварливые и эксцентричные, полные эмоций и физической силы. Они играют в игры агрессивно, внимательно и ради победы.
- ❖ **Сумрачные:** непостоянные, мрачные, напряжённые и осторожные, полные любви и жестокости. Они то входят, то выходят из игр, плавно меняя правила в соответствии со своими прихотями.
- ❖ **Дикие:** грациозные, тихие, легко пугающиеся, склонные к насилию, полные чувств и жизни. Многие из игр, в которые они играют, для них — вопрос жизни и смерти, и они играют в них без ограничений.
- ❖ **Зимние:** необузданные, прекрасные, расчетливые и жесткие, полные голода и самоуверенности. Они играют в игры, чтобы победить, и предпочитают игры, исход которых предreshён, а победа гарантирована.
- ❖ **Ведьмы:** расчётливые, добрые, непоколебимые и замкнутые, полные полуправды и силы. Когда они играют честно, они слишком много думают о себе, сомневаются в своих решениях и чрезмерно обдумывают свою позицию — но это случается нечасто.
- ❖ **Чародеи:** погрешимые, безрассудные, равнодушные и задумчивые, полные таинственных импульсов и неудовлетворенных потребностей. Играют в игры с небрежной невнимательностью и показным величием.
- ❖ **Природные духи:** ветер, небо, море, гора, лес, река, остров, гроза. Огромные, безличные, вечные и постоянно меняющиеся, полные щедрости и опасности. Играют в игры терпеливо, легко, ради удовольствия, и невозмутимы как в победе, так и в поражении.
- ❖ И другие виды, столь разнообразные, что сбивают классификатора с толку.

Сомнительный путеводитель по Стране фей

Это тематический указатель к Волшебной стране и сказкам. Когда кто-то говорит, например, «там свет», «я вижу домик» или «можно ли найти тут что-нибудь поесть?», вы можете открыть статью «Свет», «Хижина» или «Еда» и найти в них вдохновение.

Башня, см. *Замок* (большая башня), *Хижина* (маленькая башня).

Ведьма

Ведьму иногда называют колдуньей. Добрую ведьму иногда называют чародейкой или феей-крёстной. Ведьму мужского пола называют колдуном, волшебником, чародеем или магом.

Ведьмы могут превращать одно в другое. Это может быть истинное преображение или иллюзия.

Одна ведьма, всякий раз, когда какая-нибудь молодая девушка подходила слишком близко к её дому, превращала её в птицу и сажала в клетку. В её доме была комната с тысячей клеток, и в каждой сидела птица.

Ведьмы могут оживлять неодушевленные предметы. Их стражами могут быть пустые доспехи. Их слуги могут быть ожившими метлами, а половину кухни может занимать кипящий котёл.

Ведьмы могут наблюдать издалека. Они могут использовать гадательные чаши или волшебные зеркала, или видеть глазами птиц.

У колдовства есть границы. Заклинания заканчиваются или могут быть сняты. Год и один день, прикосновение холодного железа, первый человек, которого вы увидите, поцелуй истинной любви (см. *Любовь*).

Иногда это год, месяц, неделя, день, час и минута, а не просто год и один день. Иногда девять лет, девять месяцев, девять недель, девять дней, девять часов и девять минут, и я полагаю, это придумали в качестве упражнения для детей.

У ведьм, как известно, очень сложные отношения с детьми. Даже когда они не готовят и не едят их, они запирают их в высоких башнях, проклинают их на смерть или сон на сто лет или превращают их в воронов или лебедей.

На самом деле, возможно, нам стоит критически взглянуть на то, насколько сильно ведьмы связаны с гендерными и сексуальными стереотипами. В истории о ведьме с птичьими клетками мы видим внутреннюю мизогинию ведьмы и её

завистливое негодование по отношению к сексуализированной молодости и красоте, а также явную мизогинию и эйджизм рассказчиков. В других историях о ведьмах мы видим влияние нищеты на матерей, последствия домашнего насилия или ложь, которую христианство иногда распространяет о сильных женщинах. Здесь, в Новой Англии, мы видим отражение травм и насилия над личностью эпохи колониализма в страхах перед ведьмами и процессах над ними. В современных диснеевских сказках квир-тематика применяется для изображения злодеев.

Посмотреть есть на что! И давайте также вспомним, что исторически, когда ребёнка скармливали раскалённой печи, обычно это делала не какая-то маргинализированная пожилая женщина.

Тем не менее, я верю в метафоры и образы, в страшные истории, в игру воображения. Я думаю, мы можем использовать образы злых ведьм без мизогинии, если будем делать это осознанно.

Ведьмы могут помочь вам, и ведьмы могут причинить вам вред, и вы правы, не доверяя им, и, возможно, иногда боль, страх и преображение — это именно то, что вам нужно.

Великан

Великан — это существо ростом с дом, с дерево или с гору. Некоторые великаны — это, по сути, огромные огры (см. *Огр*), но многие вовсе не монстры, а просто огромные люди.

Их часто изображают тугодумами, но интересно, насколько это соответствует действительности? Интересно, если бы бурундук попытался меня обмануть, заметил бы я это? Сколько времени мне понадобилось бы, чтобы это заметить?

Весна, см. *Времена года*.

Вода

Водные феи — одни из самых ужасных и страшных. Возможно, потому, что вода — это эмоция, а наши эмоции глубоки, опасны и неподвластны нашему контролю. Возможно, просто потому, что дети должны бояться утонуть.

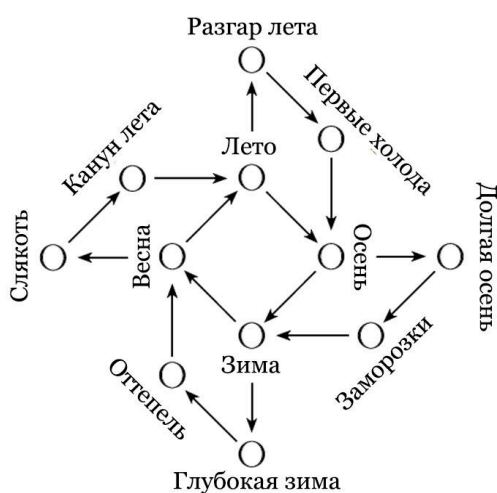
Например, Кошмар — это фея воды.

Если вы видите фею в реке, стирающую одежду, присмотритесь. Если одежда окровавлена, а фея старая, кто-то умрёт, и это будет плохо. Если одежда окровавлена, а фея молодая или просто притворяется старой, то это, вероятно, юный огр, так что будьте осторожны. Если одежда не окровавлена, то понять сложнее. Возможно, это просто день стирки.

Речные феи быстры и могут утащить вас под воду и утопить. Феи озер и прудов коварны и могут утащить вас под воду и утопить. Феи морского берега дики, они могут наброситься на вас и утопить.

Никто не станет тебе лучшей женой, чем фея воды, покоренная твоей любовью, разве что рано или поздно она найдёт свою шкуру тюленя, или ты поднимешь на неё голос, или она услышит пение своих братьев и сестер на скалах, и тогда ты потеряешь её навсегда.

Времена года



Весна может стать летом, а может — слякотью, и так будет длиться бесконечно, пока канун лета не возвестит о наступлении лета.

Лето может стать осенью, а может — разгаром лета, и так будет длиться бесконечно, пока первые холода не возвестят о наступлении осени.

Осень может стать зимой, а может — долгой осенью, и так будет длиться бесконечно, пока заморозки не возвестят о приходе зимы. Зима может снова стать

весной, а может — глубокой зимой, и так будет длиться бесконечно, пока оттепель не возвестит о возвращении весны.

Гоблин

Как фея, эльф и тролль, гоблин — это собирательное понятие. Гоблин-пекарь — это, по сути, то же самое, что фея-пекарь или эльф-пекарь. Гоблин-охотник — это то же самое, что фея-охотник или эльф-охотник. Гоблин-мясник — это то же самое, что фея-мясник или эльф-мясник.

...Но, возможно, стоит быть немного осторожнее.

Исключение: истинные старые Пограничные Гоблины. Это существа войны и военной оккупации. Они обитают в павших крепостях и подземельях жестоких землевладельцев. Они вооружены широкими мечами и боевыми топорами. Они забьют вас до смерти своими железными сапогами и окрасят свои шляпы в коричневый цвет вашей кровью. Их не обманешь.

Домик, изба, см. *Хижина*.

Животные

*Есть говорящие лисы и говорящие рыбы —
И иногда они исполняют желания.*

А ещё феи-ежи.

Иногда, когда феи крадут корову ради молока, они превращают старую годами фею в корову и оставляют её вместо украденной. Фея-корова или фея-коза сказочно сильны и могут давать молоко, сидр или медовуху, а если умеют говорить, то любят обзывать.

Ведьмы любят превращаться в птиц или превращать других людей в птиц. См. *Ведьма*.

Король Зимы Волк обычно предстаёт в образе красивого пожилого мужчины, но иногда и в образе коренастого, седого волка. Его приближенные предстают в образе сильных молодых воинов или сильных молодых волков.

Кошмар может предстать в образе прекрасного молодого человека, живого и приветливого, или в образе прекрасного молодого коня. Хотя, скорее всего, он захочет вас утопить.

Зима, см. *Времена года*.

Еда

Остерегайтесь пробовать пищу фей. Просто невозможно узнать заранее, чем вас накормят. Если можете, берите еду с собой.

Но отказываться от гостеприимства фей — тоже не лучшая идея!

Если вы нашли ничейную еду, возможно, это подарок от доброй феи, которая знает, что вы голодны, а может быть, это ловушка.

Произнесение молитвы перед едой может раскрыть, что это за еда, или же просто разозлить ваших хозяев.

Иногда, съев еду фей, вы навсегда теряете возможность покинуть Волшебную страну. Иногда это даже означает, что теперь вы принадлежите определенной фее.

Иногда еда фей может даровать вам долгую жизнь, хорошее здоровье, силу или магические способности.

Иногда еда фей — это опавшие листья, жуки и грибы, и вкусной она кажется только из-за магии фей.

Исключение: конкурсы по поеданию и выпиванию. Тут правила всегда справедливы, если только вы сами не жульничаете.

См. также *Режим гоблина*.

Замок

Замки и дворцы могут быть жилищами:

- ❖ коронованных особ Волшебной страны, таких как Речная Королева или Король Зимы Волк (см. *Дворянство*);
- ❖ огров, великанов, зверей, троллей, пограничных гоблинов (см. *Гоблин и Огр*);
- ❖ чародеев, волшебниц, ведьм (см. *Ведьма*);
- ❖ никого, пустыми и неподвижными, покрытыми толстым слоем пыли или сказочно чистыми, несмотря на прошедшие десятки и сотни лет. Здесь есть секрет, если вы сможете его найти.

«Иногда, — говорит Хоб, — любое влажное, мшистое место с хорошим видом может стать твоим замком».

Королевская власть

Фея может называть себя королевой, королём, принцессой, принцем, регентом, сувереном или владыкой, в зависимости от своих прихотей и обычаев. Слова, обозначающие её пол, — часть игры.

В некоторых историях говорится о величественных и великих древних домах фейри, истинных владыках фей, которые правили землями смертных и волшебной страной, когда мир был ещё молод. Возможно, оно так и было.

Но давайте ненадолго обратимся к тому как феи ведут торговые дела. Это явно игра в бизнес. Вы обмениваете подлинное воспоминание на куриное яйцо, старые листья, выдвая их за золото, на гриб, который выдают за сказочное угощение, проездной билет на серебряное кольцо, позволяющее разговаривать с кроликами. Никакого практического смысла.

Возможно, никакой королевской власти фей не существует. Наши феи-монархи играют в монархию, устанавливают потешные законы и потешное правительство, встречают друг друга потешной дипломатией, потешной данью и потешными армиями, точно так же, как феи-продавцы и феи-покупатели играют в торговлю.

Исключение: когда это вовсе не игра, например, когда королева фей должна каждый день всех святых отдавать аду душу смертного в качестве дани.

Красота

Некоторые сказочные персонажи любят красоту, особенно застенчивую, и вознаграждают её, словно красота — добродетель. Возможно, будучи существами, кажущимися прекрасными, они не могут отличить то, как человек выглядит, от того, каков он на самом деле.

Некоторые сказочные персонажи ненавидят красоту и мстительно её наказывают. Обычно это происходит из-за зависти.

В некоторых историях говорится, что сказочное искусство и музыка прекраснее всего, что могут создать люди. В других историях говорится, что феи похищают художников и музыкантов, потому что человеческое творчество ещё прекраснее.

Кошмар прекрасен, за исключением тех случаев, когда вы видите его таким, каков он есть, но, возможно, он прекрасен и тогда.

Помимо Кошмара одни феи бывают прекрасными, чтобы показать свою доброту, а другие — чтобы скрыть свою злобу. Удачи вам разобраться, кто есть кто, пока не поздно.

Крепость, см. *Замок*

Лето, см. *Времена года*.

Любовь

Феи любят по-настоящему, но не вечно. Любовь может снять проклятия или затянуть вас в ловушку проклятия. Любовь может открыть правду или ослепить вас, не давая увидеть её.

См. также *Красота*, *Огр*, *Вода* и *Ведьма*.

Музыка

Однажды, гуляя с другом, ты не услышишь музыку фей, а он услышит. Удержать его от того, чтобы последовать за ней, будет почти невозможно.

Если ты присоединишься к танцу фей, ты можешь протанцевать за один вечер сто лет, а когда танец закончится, все, кого ты знал, умрут и будут похоронены. Возможно, твои праправнуки уступят тебе место у своего костра.

Иногда феи воют и воют, предвещая смерть, но иногда они вместо этого поют траурные песни.

См. также *Красота*.

Огр

Огры могут быть людьми, как Синяя Борода, или нелюдьми, но в любом случае они — чудовища. Они могут быть колдунами, см. *Ведьма*. Обычно они каннибалы. Обычно они копят богатства. Они всегда большие, сильные, жестокие и могущественные. Иногда они глупы, но глупы они или умны, всегда полны жадности, похоти, зависти и ненависти.

У огров часто есть прекрасная дочь, прекрасный сын или прекрасная служанка, которых можно покорить любовью и смелостью.

Человека можно превратить в огра с помощью колдовства. Возможно, любовь и смелость смогут расколдовать его, а может быть, и нет.

Озеро, см. *Вода*.

Осень, см. *Времена года*.

Питьё, см. *Еда*.

Побережье, см. *Вода*.

Пруд, Река, см. *Вода*.

Птица, см. *Животное, Хижина*.

Режим гоблина

Недуг или стратегия выживания современной молодежи, которая видела, как её права и возможности были ущемлены и унижены. Иногда вы добавляете в кукурузные хлопья соус из угря и сирачу, — а почему бы и нет, ведь всё остальное тоже не имеет никакого смысла.

Свет

Существует множество фей, которые порождают или окружены странными огнями.

Естественно, свет фей может привести вас к хижинам (см. *Хижина*) или замкам (см. *Замок*).

Когда феи танцуют по ночам, иногда с ними танцуют жёлтые, синие или зелёные эльфийские огоньки, или они пляшут над их головами. См. *Музыка*.

Блуждающий огонёк, также известный как Джек с Фонарём, — это сказочный огонёк, который заводит вас в беду, чаще всего, связанную с водой. См. *Вода*.

Танцы, см. *Музыка*.

Хижина

Иногда в хижинах живут ведьмы. См. *Ведьма*.

Иногда в хижинах живут добрые, дружелюбные семьи фейри, и вы можете рассчитывать на их гостеприимство.

Иногда в хижинах живут заколдованные знаменитости, которые ведут себе хозяйство, пока обстоятельства не изменятся, и их истории не смогут продолжиться.

Если в хижине с ними живут три ручных ворона, это подсказка, но о чём она говорит?

Цирк

Под полыми холмами странствует бродячий цирк. Он странствует в лунном свете, его маленькие фургоны скрипят в ночной тиши. Он странствует по затерянным дорогам, где танцуют светлячки и парят журавли, где гоблины и совы смотрят вниз с ветвей деревьев. Он странствует по ночному и по дневному миру, по стране фей и по земле смертных, и по иным местам, и никакие границы не могут его удержать.

Смелей, смелей, говорит Хоб! Подходите, большие и маленькие, подходите, гуляки!

Чародей, Чародейка, см. *Ведьма*

Эльф

«Эльф», «фея», «гоблин» и «тролль» — все это общие синонимы. «Эльф» — английское слово. «Фея» — французское слово, и Шекспир популяризировал его использование в английском языке. «Гоблин» может быть формой немецкого слова «кобольд». «Тролль» — скандинавское слово.

Поздние авторы фэнтези, например, Толкин и др., рассматривают их как разные классы или виды существ, но не я. Здесь, в стране фей, они скорее одинаковы, менее различимы, и понятие «вид» в любом случае не имеет смысла.

Тем не менее, будьте вежливы и постарайтесь понять, к кому вы обращаетесь.

Троль, см. *Эльф*, *Гоблин*.

Послесловие: взгляд на Страну Фей

Волчьими глазами

Сочинено и представлено
Его Величеством, Волчьим Королём Зимы

I. Вельможные феи

Вот Кошмарный Конь —
Обитатель глубоких вод и тьмы меж звёзд,
Похититель дыхания, похититель сердец,
Скакун-молодец.

Вот Речная Королева —
В синей вуали, тонкая,
С искристыми камнями на щеках и ресницах.

Вот Лесной Олень —
Рогами увенчанный,
Мечами венчанный,
Быстрый и бесстрашный в бегстве.

Вот Добрый Человек — ростом с дерево, ростом с гору —
Медведь-человек,
Обнажённый вовек,
Царь-целитель.

Вот Вождь Мышей —
Гордый Владыка всей снеди,
Военачальник обедов
И завтраков,
Свирепых и лютых полуночных пирушек.

Вот Королева Урожая,
Княгиня Садов,
Великая Зелёная Царица, Мая Краса,
Всех богов и богинь оград и полей,
Что ёжатся при приходе Зимы.

II. Опасности для волков

Вот Костяной Башмак —
Волков Ломатель,
Черепов Крушитель,
Охотник за головами — всё равно ему, чьими.

Вот Дочь Великана —
Жаворонков чародейка, песен певица,
Друг мышам
В плаще из волчьих шкур.

Вот старый Хромой Пёс —
С капканьей пастью, с кривою лапой,
Воющий, словно медный колокол, Богу Охоты.

Вот Ивовая Карга —
Обительница нор,
Пожирательница грязи,
Похитительница волчат и неосторожных.

Вот старуха, смотрящая на Луну —
Необманутая,
Неустранимая,
Обнажающая правду — нежеланную,
Хранительница кошек, Кривая Палочка.

III. Гоблинские полчища

Вот гоблинские тьмы —
Мушинные девы,
Лесные огоньки,
Лунные совы и летние духи,
Нимфы садов,
Нимфы деревьев,
Джек Фонарный и Хоб Гоблинский,
Согбенный оборванец,
Шутник и звонарь,
Котогон на стропилах,
Мелкий паскудник,
На коньке сидящий,
Плакальщики у озёр, у рек, у морей и у колодцев,
Все придорожные боги и все висельные призраки,
Рыцарь Репейного Пуха,
Роза терновника,
Шагающее Древо и ведьмина метла,
Каменный тролль,
Пернатый Плащ,
И каждый до единого резвящийся эльф —
Ха!

IV. Съестное

Тушёная бабушка —
Терпение!
Растопи хрящи до шёлка.

Жареная Красная Шапочка,
Готовность — точно в срок,
Фаршированная пирожками, булочками и лесной земляникой.

Тушёная ножка Петра
С тмином и ячменём,
Грибами и сметаной.

Три порции чичарронес.

V. Люди в Стране Фей

Вот Тот, кто пробирается внутрь и уводит прочь —
Незванный гость и вор,
Смертный мудрец, плетёных стен знаток,
Тайный железа носитель.

Вот Похищенный и Потерянный —
Подменыш-дитя,
Задумчивый, осторожный, странник дорог,
Носитель железа по праву.

Вот Дерзкий Вторженец —
Шагающий и говорящий,
Обиженный, ищущий правды,
Открытый железа носитель — к бою готовый.

Вот Полудурок —
Опасный для всех,
Вваливается и спотыкается он,
Неся при себе железо и бездну удачи.

Вот Вестник —
Приходящий и уходящий,
Открывающий двери, указывающий пути,
Призывающий видения,
Украшенный золотом и железом.

VI. Волчий Король

Вот Волчий Король Зимы,
Вот смертельный мороз,
Вот его зубы, и челюсти, и жёлтые глаза,
Вот он, оборотень, волк войны,
Отец ужаса и сирот,
Вот тот, кто гонит рваные облака,
Пожиратель осеннего солнца,
Раздирающий горло года;

Вот ведьмин ветер.

