

Лес Полигон невелик, но это безопасное место — густые заросли позволяют шустрым и осторожным убежать и спрятаться от кого угодно. В самом центре находится овальное пустое пространство — когда-то там был армейский полигон, но он заброшен, а подходы к нему заросли. Сейчас это просто большой луг. На северо-востоке леса находится Бют де Полигон — самое высокое место на несколько миль вокруг. С вершины Бют де Полигон видно, что лес располагается среди океана возделанных полей, простирающихся насколько хватает глаз. В часе пути на север находится посёлок Зоннебеке. Ближайшей осенью люди устроят в этом месте сражение, в котором за девять дней погибнет тридцать тысяч человек. Игра в лесу Полигон — о том, как происходит постепенное привыкание к непознаваемому и невыносимому. Она кончается кошмаром, из которого вряд ли выберется хоть один кролик: это было одно из самых ужасных сражений Первой мировой войны. Кролики окажутся в положении лягушки, которую медленно кипятят: постепенно изменения в окружающей среде будут нарастать, пока солдаты не принесут с собой апокалипсис. Лучше всего играть эту историю в несколько встреч, и в игровом мире события должны укладываться в один год. Этот год — 1917-й, хотя бедные кролики не могут этого знать.

ИМЕНА

Деревья:

Буки и каштаны уступают место берёзам и лиственницам. Много сосен. Есть несколько выдающихся старых дубов.

Толстые вольерные кролики:

Луи, Мельхиор, Авессалом, Вейтман, Клод, Сэмюэль, Бартельс, Беккер, Де Боэр, Де Виссер, Гарденбург, Ван дер Лаан, Камиль, Лора, Фран, Оона, Луна.

Крупные дикие кролики:

Лео, Хьюго, Маэль, Джул, Руж, Прюш, Блётс, Этре, Альярд, Оберт, Бергер, Брошар, Лена, Инес, Хлоя, Нуазетта, Шен, Седр, Бавюр, Лемуэн, Рошетта, Перне.

Мыши, умершие друзья Баэрта:

Барбара, Вильгельмина, Жизель, Ингеборг, Сигрид, Джутта, Юта, Сюзанна, Лулу и маленький Ганс.

Окопные крысы:

Леон, Отто, Рандольф, Гунтер, Густав, Астрид, Хильда, Ида, Вероника, Вильма, Нытик, Оуэнс, Том, нестор, Кеннет, Найла, Катерина, Фэрфакс, Лиза, Метта.

Первые крысы прибывают в начале лета, вскоре их появляется множество. Крысы из восточных окопов говорят с немецким акцентом, крысы из западных — с австралийским или новозеландским.

Прочие животные:

Кювье, Гарсе, Лазар, Лафлеш, Делафоссе, Мазет, Бессетта, Кайю, Дюкло, Эннекин.

В лесу живут и промышляют бобры, зайцы, ежи, ушаны, дикие кошки и домашние свиньи, наслаждающиеся временной свободой, особенно весной.

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

- Что происходит, когда приходит новый кролик?
- Какие у вас отношения с колонией Лафлеше на другой стороне леса?
- Как вы выживаете рядом с семейством горностаев, тоже облюбовавших этот лес?
- Почему на полях вокруг леса так опасно?
- Что случится, если вам придётся уйти из колонии?

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

- Ваша колония большая, маленькая, средняя?
- Сколько поколений назад вы пересекли огромные поля, перебираясь из Зоннебеке?
- Где находится древний дуб? Большой пустой овал, свободный от деревьев? Бют де Полигон, самый высокий холм в окрестностях?
- Как в колонии принимаются решения? Кто отвечает за них?
- Кому не нравится текущее положение вещей?
- Почему здесь так хорошо жить?
- Что можно было бы сделать, чтобы жить было ещё лучше?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Сейчас день, ночь, сумерки?
- Почему вы все оказались далеко от колонии?
- Когда вы поняли, что путь назад вам отрезан?
- Кто оказался ранен или попал в ловушку?
- Какой зверь подошёл к вам близко? Мышь, барсук, ушан, кто-то ещё?
- Какого хищника вы только что заметили? Горностая? Лису? Охотника? Кого-то ещё?

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- С кем ты обычно ходишь исследовать местность?
- Кому ты доверяешь? На кого сердиться?
- Кто должен стать твоей парой?
- Кто тебя всегда защищал?

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

КОНТУЗИЯ

Если вы оказались на поверхности земли во время артобстрела, опишите это как травматическое переживание, сосредоточившись на одном из чувств. Запаникуйте. По окончании приступа паники снизьте её уровень до нулевого.

ГАЗОВАЯ АТАКА

Когда вы оказываетесь в облаке зелёного газа, вам приходится полагаться на силу. При суммарном результате 10+ вы более-менее благополучно переживаете это: увеличьте свой уровень паники на 1 и выберите один эффект. При суммарном результате 7–9 увеличьте свой уровень паники на 2 и выберите два эффекта:

- Вы временно ослепли
- Вы кашляете и хрипите
- Вы заблудились в этом тумане

ОБВАЛ НОРА

Когда нора вокруг вас обваливается, немедленно увеличьте на 1 свой уровень паники и попытайтесь с ней побороться. А потом копайте, если надеетесь выбраться на свет.

... ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?

ЛЕС ПОЛИГОН

ПЕРСОНАЖИ

БАЗРТ, МЫШЬ-ПОЛЁВКА

Особенность: в депрессии.

Говорит: с французским акцентом.

- Вспоминает старые добрые времена.
- Набивается в гости (на обед, погреться, на совместную прогулку).
- Оценивает шансы (всегда невысоко).
- Оплакивает всех своих знакомых мышей, описывая, как именно они погибли.
- Делится энциклопедическими знаниями о лесе Полигон.

ПЕРЕСМЕШНИК, ГОЛУБЬ

Особенность: бравый.

Говорит: напыщенно.

- Смеётся над опасностью.
- Летаёт как ветер.
- Быстро заводит друзей.
- Появляется из ниоткуда, чтобы всё усложнить или, наоборот, спасти ситуацию.
- Страдает от плохой памяти из-за боевых шрамов (у него повреждён череп и один глаз).

ЭННО И ЛОТТА, ОКОПНЫЕ КРЫСЫ

Особенность: проницательны.

Говорит: с немецким акцентом.

- Объявляют о наборе добровольцев в новый проект.
- Хвастаются знакомством с людьми.
- Едят удивительную гадость.
- Дают очень дельные советы относительно боевых действий.
- Коварно используют своих «друзей».

БЕЗЫМЯННЫЙ БАРСУЧОНОК, БАРСУК

Особенность: невинный.

Говорит: наивно и горестно.

- Расспрашивает, не видел ли кто других барсуков.
- Безуспешно пытается копать в поисках червей и личинок.
- Верит всему, что говорят.
- Попадает в беду и нуждается в помощи.
- Объясняет, что голоден и заблудился.

КАЙЗЕРИН, ЛОШАДЬ

Особенность: жизнерадостна.

Говорит: медленно, с немецким акцентом.

- Выражает радость опасным для мелких зверюшек образом.
- Находит способ избавиться от своей сбруи.
- Рассказывает страшные вещи о людях и войне.
- Решает, что она кролик, просто занимает слишком много места.
- Убегает от людей, пытающихся её вернуть.

ХИЩНИКИ

Г-Н И Г-ЖА ГУХЕН, ПАРА ГОРНОСТАЕВ

Особенность: свирепые убийцы.

Говорит: как спокойные уважаемые лавочки.

- Подкрадываются, быстро бегут, забираются в норы.
- Танцуют и делают невероятные акробатические трюки.
- Кусают кролика в шею и аккуратно добивают.
- Устраиваются в уютной глубокой норе, выкопанной кроликом.
- Борются с блохами.

ДЖЕНС, ЛИС

Особенность: задумчив.

Говорит: как умный студент.

- Гонится и убивает без удовольствия, постоянно извиняясь.
- Громкие звуки выводят его из душевного равновесия.
- Взвешивает позицию обеих сторон, прежде чем выбирает «не голодать».
- Погружается в фантазии и лисицах, с которыми обязательно познакомится.
- Заключает сделку, которая его прокормит.

КАПРАЛ КАНТРЕЛЛ, ОХОТНИЧЬЯ СОБАКА

Особенность: спортивный.

Говорит: как английский джентльмен.

- Играет честно, но жёстко.
- Закапывает предметы.
- Гонится и ловит.
- Наблюдает за происходящим и докладывает.
- Ведёт себя как джентльмен.

АРТИЛЛЕРИЯ

Особенность: убийственная буря металла.

Говорит: БАБАХ!

- Корёжит ландшафт.
- Обрушивает норы.
- Пугает до потери разума и вызывает панику.
- Режет плоть острыми осколками металла.
- Наполняет воздух гадким ядовитым дымом.

Примечание: может начинать ходы контузия, газовая атака или обвал нор.

ЛЕС ПОЛИГОН

ОПАСНОСТИ

ЗИМА

Намерение: убить всех выживших холодом и голодом.

- Люди уходят, оставив позади хаос и разрушения.
- Деревьев не осталось.
- Холод проникает даже в самые глубокие норы.
- Еды нет, пируют только крысы.
- Земля отравлена.

ВЕСНА

Намерение: стать предвестником гибели.

- Зацветают ракатник-золотой дождь, гиацинт и жёлтый нарцисс, вслед за ними, ближе к лету — боярышник, аквилегия и ландыш.
- На западе гремит гром, нарушая вечернее спокойствие.
- По северной дороге через Зоннебеке прибывает множество людей. Порой они заходят поохотиться в лес Полигон.
- Колония Лафлеше присылает послов, сообщающих про видения о будущих бедствиях.

РАННЕЕ ЛЕТО

Намерение: испортить землю.

- Цветут колокольчики, колокольчики, появляется лесная земляника, потом — малина. Последними перед осенью поспевают черника и лещина.
- Гром гремит всё ближе, доносясь сквозь необычно сильный дождь.
- Прибывают люди и начинают свою деятельность. На Бюте де Полигон строят наблюдательный пост. В лесу устанавливают пулемётные гнёзда и заграждения из колючей проволоки. Люди валят деревья, включая могучие дубы.
- Люди выкапывают в грязи ямы и поселяются в них, постепенно увеличивая их и превращая в большие окопы. Они охотно убивают и съедают любых попадающихся им кроликов, хотя и сами выглядят норными животными.
- Появляются первые лошади и собаки.

ОПАСНОСТИ

ПОЗДНЕЕ ЛЕТО

Намерение: повергнуть мир в хаос, ужас и тьму.

- Постоянно идут дожди.
- Периодически происходят мощные взрывы, после которых остаются дмящиеся воронки; все оказавшиеся поблизости гибнут. Безопасно только под землёй, и то не всегда.
- Огонь и взрывы уничтожают большие участки леса Полигон. Местность становится всё более пустынной и опасной.
- Люди углубляют окопы и строят бетонные дома с пулемётами. На кроликов полностью перестают обращать внимание.
- Звери, живущие на поверхности, должны найти укрытие под землёй или погибнуть.

ОСЕНЬ

Намерение: уничтожить всё.

- Уцелевшие деревья желтеют и краснеют, затем сбрасывают листья на последние дикие травы — и всё это под грохот взрывов. На восточной части созревает немного сладких каштанов. Вскоре эти деревья тоже уничтожают.
- Прибывают тысячи людей и сражаются с теми тысячами, что прибыли раньше. Они тоже роют окопы. Остатки «леса» между окопами — это мёртвый пейзаж из колючей проволоки, трупов и воронок от взрывов.
- Колония Лафлеше полностью уничтожена.
- Люди кидают друг в друга взрывчатку. В некоторых снарядах — ядовитый газ, тяжёлый и спускающийся в норы под землю.
- В окопах живут новоприбывшие животные — свирепые крысы, жиреющие на добытых солдатских пайках и человечине.

ИДЕИ

- Нервные кролики грызут что попало, включая телефонные провода.
- Голуби, конечно, клоуны, но они умеют доставлять сообщения.
- Многие голуби «на службе» и просто надеются выжить и добраться домой, но некоторые уже сделали несколько перелётов.
- Норы могут теперь вести прямо в окопы — а в окопе легко попасть в неприятности.
- Хищники могут быть слишком напуганы, чтобы охотиться, они попадают в неприятности и даже временно становятся союзниками!
- Солдаты с умилением относятся к пушистым зверушкам и могут порой начать о них заботиться.



БЫСОКАЯ ТРАВА

БОЛОТО

ОТКРЫТОЕ МЕСТО

ХОПУХ

ВСЕННИЕ ЦВЕТЫ

НОЩНИЙ РЫЕК

ТРОПА ЛЮДЕЙ

ЛЕНИВАЯ СОВАКА

БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО

ОСТОРОЖНО!

ТЕПЛЫЕ КАМНИ

ДОРОГА В АННОПОЛЬСКОЕ ГОРОД

СОТНЯБЛЕ ОТКАИ