

1. Кровавые лоцины

Именно здесь гвардия Лисы Севера разбила войска Крольичего Холма и Герцогства Сусликов. Герцог Фью и генерал Долгоух убиты. Воздух полон стонов раненых и умирающих. Пока Лиса пирует в честь победы, остатки побеждённых – персонажи игроков – могут ускользнуть и бежать на юг, неся в родной Холм горестную весть о поражении.

2. Навья пустошь

Высокие травы, перемежаемые кривыми деревьями. Запахи манят и сводят с ума, обещают негу и бескрайний покой. Среди трав, то тут то там, мелькают камни-менгиры, невесть-кем вытесанные в давние седые эпохи. По ночам над камнями пляшут призраки пламени, и горе тому, кто блуждает меж ними в тот час.

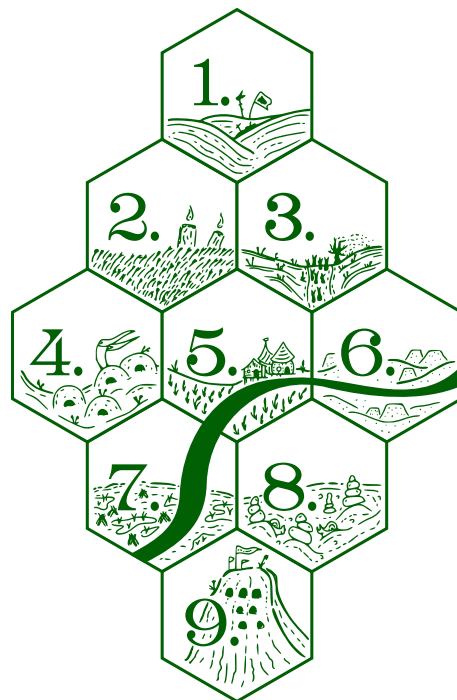
3. Горные троцы

Крупная группа бредущих на юг кроликов, с ужасом вспоминающих детали опустошения их родного Вересковца. Среди серых спин немало тех, кто попросту дерезертировал из войска Холма в ночь накануне недавней (решающей) битвы, слыша леденящие вой и тьякканье Лисьей гвардии.

4. Герцогство сусликов

Древняя и знаменитая девизом "Всех пересвистим!" область, полная холмиков и норок, населённых запасливым и торовитыми бурым народцем, слабо интересующимся новостями. Станным образом, кое-кто здесь уже знает о гибели Старого Герцога, и клика юного наследника вовсю трубит изоляционстский лозунг «Долгоухим – геть!».

Гекс-Кроль и все-все-все



Ваша битва проиграна,
ваш враг зело лют,
вы бежите на юг,
по Долине
во всю прыть своих
кроличьих лапок.

Беличья переправа

Единственная в Долине безопасная переправа через речку Глубокую, населённую ужасными хищными сомами. Владельцы-Кисточкохвосты прагматичны и тороваты. Они всегда держат хвосты по ветру и кто знает, как эти хвосты обернутся с приходом грозного северного войска?

Кротовьи тоннели

Древние катакомбы давно угасшего глубинного народца. Никто не знает, куда ушли их создатели и ушли ли они вовсе. Но вот уже много поколений никто не видел неизменно-мрачных чёрношкурных зверьков, заполночь творящих зловещие ритуалы на вершинах своих пирамидальных куч.

Туманные заводы

Средь молочной мглы левобережья здесь гнездится множество семейств полудикого народа Чирков, сторонящегося остальных обитателей Долины. Их готование сумбурно, а обычаи экстравагантны по меркам даже мартовских зайцев.

Сад улиток

Священное место и обитель Черепахи – самого старого создания из ныне живущих. Черепаха мудра, но ставит себя выше прочих: она пробралась в сны Лисы Севера и привела лисье войско в Долину, для того чтобы очистить и Холм и его длинноухих обитателей. Стереть, чтобы начать всё сначала.

Кроличий холм

Гостеприимный дом для каждого кролика и неприступная крепость для любого кроличьего врага. Под эгидой Длинноухой короны здесь царят мир и спокойствие, а подданные вольготона режутся на тучных лугах. Так было. Но уже струится с севера холод и слышно зловещее тьякканье лис.

5.

6.

7.

8.

9.

События

На карте присутствуют девять ключевых объектов (см. стр. 1), каждый из которых персонажи игроков обнаруживают автоматически, через 6 часов после перехода в соответствующий сектор.

Помимо того, в процессе путешествия могут иметь место те или иные "случайные" события. Брось 6d6 на карту в центре страницы, разложи выпавшие результаты по секторам и, согласно полученным числам, определи с чем именно встретятся персонажи.

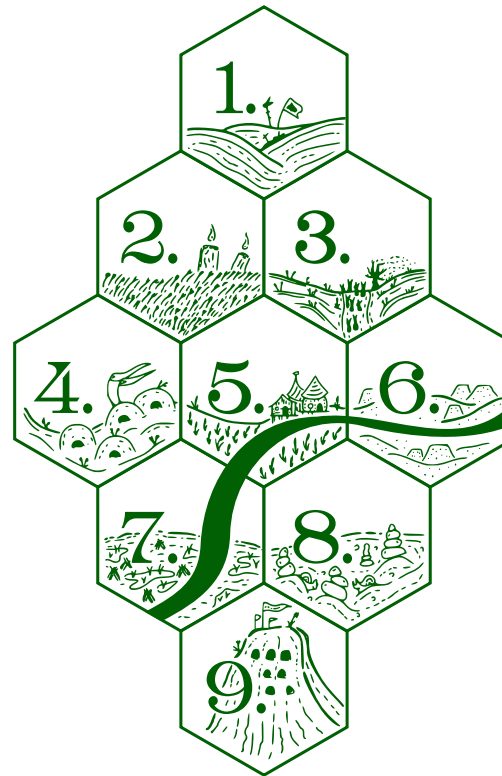
- 1-2. Перемена погоды (бросок по таблице "Погода");
3. Именной персонаж! (бр. по таблице "Персоналии")
4. Найден артефакт! (бр. по таблице "Артефакты")
5-6. d6 Проходных встреч

1. Суслик-торговец с поклажей;
2. 2d6 разведчиков из армии северян;
4. 3d6 беженцев-мародёров;
5. 4d6 Холмовых стражников;
6. Брось ещё два раза и объедини оба варианта.

Погода

- 1-2. Пасмурно и промозгло, приемлемая видимость и штатная скорость перемещения.
3-4. Противная морось, сниженная видимость и штатная скорость перемещения. 25% шанс движения в неверном направлении;
5. Льёт как из ведра, сниженная видимость и 1/2 от скорости перемещения. 50% шанс движения в неверном направлении;
6. Солнце и ветер, прекрасная видимость и штатная скорость перемещения.

Конструкторы и справочная информация



Брось 6d6 на карту Долины,
распредели результаты по
секторам и сверься
с таблицей событий

Артефакты

1. Костяной гребень – если бросить за плечо, зарастёт вокруг колючкой и дурнотравьем;
2. Лиственный капюшон – скроет в пуще так, что и не найти;
3. Громовой рушник – одним взмахом подымет ветер, двумя призовет бурю, тремя унесёт за высокие горы;
4. Поворотный прутик – всегда укажет на то, что загадано;
5. Кротовый варган – отворит землю пред играющим и затворит сразу за ним;
6. Лисий глаз – коли вставить взамен родного, даст ход в сны и мысли Лисы, на погибель оной;

Персоналии

1. Нель, Лиса Севера – Набольшая Лисьей гвардии и Веда северных племён. Вместе со своими разведчиками втайне рыщет по Долине, готовя скорое наступление;
2. Кролпринц Альбрехт Кудрявый – наследник престола, возвращается в родной Холм после важной дипломатической миссии;
3. Седой Гор – барсук и воитель. Вместе с выводком покинул берлогу, чтобы сразить Лису или погибнуть в битве;
4. Провидица Му – древесная мышь, прозревшая связь Лисы и Черепахи, спешащая в Холм с предупреждением;
5. Герцог Свищ-Свищ – новый правитель сусликов, на потешной прогулке;
6. Оставшийся Азеф – последний из кротов Долины. Не мёртв, но и не жив. Слишком мудр, чтобы примкнуть к кому-либо и слишком скучает, чтобы остаться в стороне;
7. Леска Молниеносная – мстительная ласка, поклявшаяся кровью своих родичей, что найдёт и убьёт Лису.