

Поле боя/Battlefield

Поле боя – один из древнейших миров Ближней Умбры. Здесь будет последняя битва Апокалипсиса. Здесь есть отражения всех войн, битв и конфликтов, известных людям и зверям. Духовная суть распри живет здесь во всей своей славе, величии, жестокости и ужасе, становясь все сильнее с каждым новым конфликтом на Земле.

Попав на Поле боя, гару оказывается у Знака на перекрестке двух дорог. Знак и дороги могут принимать самые разные формы – это может быть дорожная вежа эпохи древнего Рима или знак из аэропорта на перекрестке автодорог, ж/д путей, тропинок или коридоров. Знак и дороги соответствуют друг другу (если дороги – это коридоры внутри офиса, то Знак – компьютерный терминал). На Знаке есть указатель направлений на различные конфликты.

А вот конфликты не обязательно соответствуют Знаку и дорогам. Например, одновременно могут сосуществовать направления на Канны, Шарпсберг, Сталинград, Лайонесс, Ватерлоо и Кувейт. Это не обязательно должны быть масштабные войны или битвы – на Поле боя есть и отражения дуэлей Сильван с Иваном Железным когтем (см. *Rage Across New York*) и Аарона Берна с Александром Гамильтоном.

На поле боя нельзя найти битвы, которых могло и не быть, например сражения Троянской войны или бои из легенд о Робине Гуде. Их лучше поискать в Царстве легенд. На Поле боя представлены стычки гару, бои животных и другие битвы, известные человеческой цивилизации, включая Войну гнева и Владычество.

Каким бы ни был Знак, на нем всегда есть указатель на Равнину Апокалипсиса. Равнина отличается от других мест – она пуста и простирается всюду, куда ни посмотри. Если идти в сторону луны, то можно выйти к месту сбора джагглингов Луны и гару. Здесь представлены все племена, кроме Кроатан, но каждое разбило свой отдельный лагерь. Они называют себя Армией Апокалипсиса и ждут последней битвы. Представители всех пород и покровительств готовы отдать свои жизни за племя и Гайю, будучи религиозными фанатиками конца света. Они будут провоцировать гару-гостей этого мира, чтобы те остались с ними в ожидании Апокалипсиса. Если гости откажутся, один из лагерей откроет лунный мост, по которому можно уйти.

На Равнине Апокалипсиса нет никого, кроме Армии Апокалипсиса¹. Ждать здесь означает впустую растрчивать силы, которые нужны для битв на Земле и в Умбре – но доказать это Армии невозможно.

Идя по дороге, гару попадут на те битвы, которые упомянуты на указателе Знака. Если не сходить с дороги, участники сражения не нападут на гостей, однако пули и осколки могут задеть зрителей. Если кто-то сходит с дороги, то теряет ее из виду до завершения битвы, однако те гару, что остались на дороге могут схватить сошедшего товарища и вытащить с поля брани.

Дорога меняется, ведя к очередному сражению. Если гару направляется к битве у атолла Мидуэй, дорога выведет в порт, где ждет моторная лодка (она сама заведется и выйдет в открытое море).

Те, кто идут по дороге и игнорируют сражения, выходят к другому Знаку с указателем на направление отступления или место эвакуации. В этом направлении бегут бойцы, бросая оружие и исчезая в тумане. Места эвакуации могут быть разными. Это может быть горящий корабль, а туман будет висеть над водой. Или же туман будет висеть в небе, и в него будут уходить вертолеты. Войдя в туман, гару покидает Поле боя.

Если сойти с дороги и избегать боя, то можно увидеть самые разные ландшафты, искореженные войной. Вокруг убитые и раненые, куда-то бредут эманации беженцев. На путешественников могут напасть, причем нападающими могут быть люди, волки, другие звери и неизвестные существа. Разбиты лагеря для военнопленных, некоторые из которых являются вратами в Царство жестокости. Дым и туман не дают разглядеть ничего дальше 50 метров. Если идти дальше, то можно прийти к другому сражению или к одной из дорог.

Сражения представляют собой духовные картины реальных битв и могут представлять опасность для гару, сошедших с дороги. Гару может повлиять на исход сражения, но в материальном мире ничего не изменится. Однако Вендиги верят, что их вмешательство в истребление индейцев на Поле боя привело к росту движений за права коренных американцев. Когда сражение завершается, поле брани может исчезнуть и гару окажутся в Ближней Умбре. А могут и остаться на поле, полным трупов, над которыми роятся мухи и летают стервятники. Товарищи, оставшиеся на дороге, могут подать сигнал, чтобы гару не заблудился. Или же гару может использовать Дар Sense of the Prey (Чутье добычи), чтобы найти своих товарищей. Дар галлиарда Bridge Walker (Идущий по мосту) позволяет покинуть Поле боя в любой момент.

Сюжетные зацепки

1. Гару могут использовать Поле боя для поиска ответов на вопросы. Если кто-то напал ночью и остался неузнанным, на Поле боя можно рассмотреть это сражение подробнее. Или же можно поискать странности в какой-то битве (например, дуэли за главенство над септом).
2. Посещение Поля боя позволяет утолить гнев и освоить новые боевые техники. Для Потомков Фенрира и Теневых владык посещение Поля боя – часть инициации в их лагерях.
3. Посещение Поля боя позволяет узнать о своих врагах или каком-то боевом искусстве.
4. Септ обвиняет персонажа в трусости или предательстве во время решающего сражения. Чтобы оправдаться, персонаж должен показать обвинителю духовное отражение битвы на Поле боя.
5. Персонаж не может связаться с духом предка, который удручен поражением в бою. Персонаж должен найти эманацию предка на Поле боя и помочь ему в том сражении. Это также может оправдать новую точку в дополнении Предки (Ancestors).

¹ В revised и W20 на Равнину Апокалипсиса вышли силы Триата. Вивер вывела армию дронов и духов-пауков, Вильд – толпу аморфных химер, Вирм – орду бейнов под руководством отражения инкарны-мельин. Бьются они так яростно, что отголоски их сражений могут задевать гару на дорогах.

6. Могущественный фетиш, владелец которого пропал в Малфеасе много веков назад, замечен в руках командира бейнов на Равнине Апокалипсиса. Если солдаты Вирма поймают игроков, командир прикажет заковать их в серебряные цепи и отправить в Малфеас.

Правила

1. Сложность всех бросков ярости снижается на 2.
 2. Став участником какого-либо сражения в этом мире, гару автоматически получает пункт ярости каждый ход до завершения битвы.
 3. Вид Знака и характер сражения могут иметь отношение к личной вражде гару.
 4. На Поле боя можно подбирать оружие. Оно сделано из эфемеры и не может существовать в материальном мире, но его можно перенести в другое царство Умбры.
 5. Если гару пришел на Поле боя, чтобы увидеть конкретную битву или конкретного врага, ему нужно сделать бросок силы воли² по сложности 8.
- Ботч – гару теряет пункт силы воли и не может найти нужное сражение. Нет успехов – гару теряет пункт силы воли, мир никак не реагирует на него. 1 успех – гару может созерцать битву, в которой сам участвовал. 2 успеха – гару может увидеть сражение или врагов, которых хорошо знает. 3 успеха – можно увидеть битву или врагов, о которых гару имеет смутное представление. 4 успеха – увидеть сражение, о котором гару не знает. 5 успехов – гару видит своих возможных противников и бой, который только предстоит.

Опциональные правила

1. Вмешательство в сражение может изменить воспоминания людей в материальном мире, но не его результат.
2. Сражения между духами Поля боя соответствуют боям реального мира.
3. Битвы, в которых сами гару были участниками, ждут прибытия гару и не начинаются без них.
4. Гару не может быть убит на Поле боя никоим образом. В случае «смерти» он теряет 2 пункта гнозиса и оказывается в Ближней Умбре.

² В revised делается бросок гнозиса.