

Подменыш

Потерянный

*Повествовательная ролевая игра
о прекрасном безумии*

*Конспективный перевод:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Джастин Акилли, Джозеф Кэррикер, Джесс Хартли, Вуд Ингэм, Мэтью Макфарланд, Питер Шейфер, Джон Снид, Трэвис Стаут, Чак Вендиг, Питер Вудуорт

Концепция и дизайн: Келли Барнс-Герман, Билл Бриджес, Уилл Хайндмарч, Конрад Хаббард, Эйлин Э. Майлс, Этан Скемп, Ричард Томас, Майк Тодд, Аарон Восс, Зак Уолтерс, Фред Йелк и Дженнифер Янг

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi

Художники: Джон Бриджес, Мэтью Диксон, Эндрю Хипуорт, Джефф Холт, Вероника Джонс, Брайан Лебланк, Пэт Лобойко, Эрик Лофгрен, Томас Мэннинг, Бритт Мартин, Питер Морбахер, Джастин Норман, Р. К. Пост, Стив Прескотт, Мэтью Ставицки, Уильям Тео.

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Креативный директор: Ричард Томас

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

*Посвящается Ивану Мельникову,
в глазах которого пляшут отблески зарождающихся галактик*

Вступление

Все мы росли на сказках. Само это слово – сказки – сегодня ассоциируется с беззаботными приключениями и доброжелательными героями. Великодушные феи всегда помогают людям, а нечестивые – проигрывают в борьбе с человеческой добродетелью. Герои в этих историях живут долго и счастливо.

Только когда мы обращаемся к сказкам в их первоначальном виде, становится очевидно, что в старину известные нам истории рассказывали совершенно иначе. Они полны ужаса, крови и наказаний. В этих историях люди страдали и погибали за то, что нарушали законы этого тёмного мира. Они уходили слишком глубоко в лес. Они сбежали из дома. Они скитались по безлюдным дорогам в ночное время.

Сеттинг **Changeling: the Lost** повествует о мире, в котором эти истории оказались правдивы. Хотя на первый взгляд этот мир не отличается от того, в котором живём мы с вами, на его тёмных улицах рыщут создания, не принадлежащие к человеческой расе. Иногда они вредят смертным, но иногда – похищают их, постепенно делая их похожими на самих себя. Лишь единицы из этих пленников помнят о своей истинной жизни и даже пытаются сбежать.

Увы, когда им это удаётся, они обнаруживают, что мир больше не помнит о них – или даже считает злодеями их самих.

Игра о прекрасном безумии

В этой игре вам отводится роль подменышей – или Потерянных, как называют себя они сами. Подменыши провели годы, десятилетия или даже века в чуждом мире нечеловеческих существ. Искажённые магией и взращённые на колдовской пище, со временем они сами стали подобием фей.

Некоторым из них удалось сбежать. Других отпустили – разумеется, не из жалости, а лишь потому, что это соответствовало чудовищным планам их истязателей. Даже из этих немногих счастливчиков далеко не всем удалось продрасть сквозь Чашу – загадочный мир, разделяющий Землю и царство фей. И даже тех, кто преодолел эти нечеловеческие испытания, ждало горькое разочарование.

Некоторые из них вернулись домой спустя двадцать лет. Другие успели повзрослеть в заточении, но вернулись в мир смертных спустя мгновения после собственного исчезновения. Но что хуже всего, практически каждый подменш по возвращении обнаруживает, что всё это время его место в мире людей занимал двойник – человек, специально созданный феями по образу и подобию похищенного. Двойник не просто идентичен жертве, но и сам верит в свою подлинность. И вне зависимости от того, как подменш решает ситуацию с двойником, это не отменяет самого горького факта его возвращения: никто не заметил его исчезновения. Его не ждали. И его не ждут до сих пор.

Этот контраст между прошлой и современной жизнью подменыша, между царством людей и фей, между подлинной и искажённой личностью протагониста и порождает дух *прекрасного безумия*, который пронизывает всю игру.

Тема

Большинство историй, действие которых разворачивается в сеттинге **Changeling: the Lost**, повествуют о стремлении человека найти свой дом. Для некоторых персонажей это означает попытку вернуться в свою семью. Для других это означает стремление обрести новую жизнь. Так или иначе, игра задаёт персонажам вопрос: какую цену они готовы заплатить за обретение места в мире, который их отвергает?

Кроме того, игра хорошо сочетается с темой обмана – или, если угодно, притворства. Подобно феям из древних легенд, подменыши обитают рядом с людьми, но вынуждены скрываться от них. Многие из них стараются жить рядом с родственниками и друзьями, однако лгать им о своей истинной сущности, чтобы не привлечь к ним внимание фей.

Другие буквально *скрываются* от людей, наблюдая за ними издалека. В любом случае, Потерянные обязаны прятаться от того общества, которое они сами считают родным – но которое не готово принять их в ответ.

Атмосфера

Атмосфера игры должна быть одновременно сладкой и горькой. Этот мир должен пугать и в то же время притягивать. Если вы лишите игру сладости, она превратится в антиутопию, полную нигилистических образов. Если вы забудете о горечи, страшные сказки уступят место простым волшебным историям, в которых жизнь выглядит идеальной, а все проблемы имеют своё решение. Если вы описываете что-нибудь жуткое, постарайтесь затем описать нечто чудесное. Если вы изображаете что-нибудь прекрасное, добавьте в картину немного безумия.

Глава первая: Мир под маской

Жизнь подменыша не лишена иронии, и одно из её проявлений связано с местом, в котором каждый подменыш потерял свою настоящую жизнь. Это место, известное подменьям как Аркадия, одновременно захватывает дух и пугает до дрожи. Это земля вечных радостей, которая может быть полна как дремучих лесов и высоких гор, так и тёмных пещер, вход в которые огорожен заборами из обглоданных костей. В этом мире подменыш мог видеть как настоящие джунгли, так и аналог “каменных джунглей” из современного мира, в котором деревья сменяются невиданными скульптурами из стекла и металла.

Никто из смертных – и даже подменья – не имеет реального представления о том, что из увиденного действительно существует в Аркадии. Возможно, в нём есть всё вышеперечисленное. Возможно, любые земные явления наподобие джунглей, песков и рек существуют лишь в воображении самого смотрящего, потому что он не способен осознать то, что видит на самом деле. С уверенностью об Аркадии можно сказать только одно: это место прекрасно – и именно в нём подменья потеряли свой человеческий облик.

Более того, побег изменяет воспоминания многих подменья. Кто-то считает это возмездием за побег, кто-то – настоящим благословением, однако многие подменья попросту не способны вспомнить о времени, проведённом в Аркадии – даже если речь идёт о десятилетиях. Любые “факты”, касающиеся мира фей и его обитателей, в лучшем случае представляют собой теории и догадки. Никто не знает, кто на самом деле обитает в Аркадии. Никто не знает, кто похищает людей – и зачем. Существуют только обрывочные воспоминания и разрозненные гипотезы.

Есть лишь один проверенный способ попасть в Аркадию, и он мало кому приходится по душе. Для этого феи должны поймать человека и самостоятельно провести его через Чашу. Ходят истории о подменьях и других существах, сумевших найти тропу, ведущую в это непостижимое царство – однако никто из героев подобных легенд не вернулся назад. Стоит заметить, что иногда фея может пригласить человека в свои владения, однако чаще всего “приглашение” представляет собой лишь замаскированный вариант похищения.

Истинные феи

Подменьям известно немало существ, которые удостоились названия фей в человеческой мифологии. Тем не менее, наряду с духами, гоблинами и даже неординарными призраками, которых смертные принимают за фей, в Аркадии обитает особая разновидность существ, которых подменья называют Истинными феями.

Каждая из таких Фей правит своей частью Аркадии. Многие из них обитают в дворцах и замках, полных магических тайн. Другие прячутся в тёмных пещерах и бесконечных лесах. В своём домене Истинная Фея располагает практически безграничной властью. Стоит заметить, что не все Феи *кажутся* бесчеловечными. Многие из них прекрасны, умны и даже по-своему обаятельны. Некоторые из них обходятся со своими пленниками любезно, порой наделяя их определённой властью в своём домене. Однако все Феи лишены чувства эмпатии к человеческим существам. Они делают то, что нравится им самим. Даже самый верный слуга в конце концов может обнаружить, что Истинной фее глубоко безразличны его надежды, желания или переживания.

В лучшем случае человек, оказавшийся в заточении, живёт в своего рода золотой клетке – иногда даже в прямом смысле этих двух слов. В худшем случае Фея сводит его с ума, заставляя совершать преступления, или убивая его раз за разом только затем, чтобы оживить, или принуждая к участию в кровопролитных играх. Некоторые Феи и вовсе

превращают своих пленников в диких зверей и чудовищ, лишая их возможности хотя бы *чувствовать* себя людьми.

Феи могут не соответствовать архетипу “монстра” или “злодея” (хотя многие соответствуют этим понятиям на все сто процентов), однако все Феи *бесчеловечны*. Им незнакомы этические ориентиры обычных людей. Многие из них знают, что их жертвы страдают, однако не делают ничего, чтобы облегчить их мучения. Некоторые не понимают даже этого и считают заточение в Аркадии величайшим даром, который они могли преподнести человеку.



Истинные и обычные феи

Как уже говорилось выше, подменыши знают о существовании самых разнообразных фей, от хобгоблинов и драконов до уникальных демонов, духов и многих других созданий, известных человеческой мифологии. Более того, к огромному сожалению самих Потерянных, даже подменыши терминологически относятся к категории фей.

Тем не менее, Истинные феи занимают особое место среди подобных существ, поскольку только они обитают в самой Аркадии. Остальные создания, включая подменьшей, могут попасть в Аркадию по приглашению феи или в результате похищения (что случается намного чаще). На письме название “Истинные феи” иногда сокращается до простого существительного, однако в этом случае оно пишется с заглавной буквы. Иными словами, подменыш вполне может заключить договор с феей – но ни один Потерянный в здравом уме и твёрдой памяти не станет вести дела с Феей.



Похищение

Вероятно, в любой мифологии мира есть хоть одно предание о существе, зазывающем путников в тёмный лес – или приглашающем детей поиграть на улице поздно ночью. Иногда это существо просто обгладывает тело жертвы до голых костей, однако нередко оно забирает доверчивого человека с собой, где делает его своим вечным слугой. В редких случаях существо даже доверяет смертному важную роль – например, поручая ему охранять святыню или границы его владений.

Однако что хуже всего, взамен похищенного человека такое чудовище оставляет магического двойника, практически неотличимого от настоящей жертвы. Само собой, взрослый человек возразит, что всё это просто страшные сказки. Однако любые сказки имеют свои источники вдохновения.

За сотни лет до начала письменной истории Феи похищали младенцев из колыбелей и завлекали странников в свои лесные угодья. В ту древнюю пору Феям не приходилось скрывать свои преступления: многие путники всё равно не возвращались домой, а дети гибли от каждой хвори. По мере объединения разрозненных племён в единый человеческий социум эта задача становилась куда сложнее. В большинстве современных городов человека начинают искать спустя несколько дней, а порой даже часов после исчезновения.

Именно здесь в дело вступает двойник – существо, практически идентичное жертве и искренне верящее в свою подлинность. Даже когда подменышу удаётся сбежать и вернуться домой, самозванцем считают *его*, а не двойника. В лучшем случае родственники, друзья или полицейские попытаются расспросить жертву о похищении, однако такие ситуации редко заканчиваются в пользу подменыша.

Охваченный одновременно радостью от возвращения и животным страхом перед похитителями (а порой и преследователями), Потерянный начинает рассказывать о мирах, не похожих на Землю и отвергающих законы физики – или даже логики. Он рассказывает о пришельцах, которые затянули его лучом на летающую тарелку, или о демонах,

ввергнувших его в адскую бездну, или об эльфах из древних преданий. И конечно, он утверждает, что человек, не вызывающий ни малейших подозрений у его родственников и близких – в действительности его магический двойник. Эти истории редко – если когда-либо – вызывают доверие у окружающих.



Похитители из иного мира

Стоит заметить, что смертным известно немало легенд о пришельцах, которые заманивают людей в изолированные места или похищают их силой. Они показывают смертным вещи, не поддающиеся описанию. Они проводят над ними эксперименты. Они стирают им память. Иногда они кажутся добрыми – до тех пор, пока не проявляют отсутствие всякой эмпатии к личным желаниям пленника. Иногда они кажутся безоговорочно злыми. Иногда эти похитители также оказываются Феями.

Всегда ли пришельцы были Феями из Аркадии? Определённо нет. Иногда человек неправильно интерпретирует опыт произошедшего, особенно если дело касается магии и её влияния на рассудок. А иногда похищение действительно имеет место – однако его совершают отнюдь не Феи.



Дети

Большинство легенд о подменышах неслучайно рассказывает о похищенных детях. Прежде всего, младенец, растущий в Аркадии, часто начинает воспринимать окружающую реальность как нечто естественное. Он не помнит мира людей и порой даже не выражает желания туда вернуться – если он вообще знает о том, что родился в другом мире.

Кроме того, по сравнению с вечными Феями, люди проживают весьма и весьма короткие жизни. Некоторые феи продлевают жизнь своих пленников, но лишь на определённый срок. Похищение младенцев делает эту задачу чуть легче, поскольку подменыш сам проживает дольше.

Наконец, дети неспособны сопротивляться, в то время как взрослая жертва может доставить феям хотя бы небольшие проблемы.

Так или иначе, когда такие подменыши попадают в мир смертных, у них может возникнуть понятная тяга к своему “настоящему дому” – Аркадии. Это может стать неприятным сюрпризом для взрослых подменшей, которые иногда пробираются во владения Истинных фей специально затем, чтобы освободить пленённых детей – и вместо этого обнаруживают самих себя в роли похитителей.

Охота

Хотя некоторые Феи избегают поимки взрослых людей по вышеописанным причинам, многие наслаждаются самим процессом охоты. Более того, среди Истинных фей хватает охотников, которые соревнуются с другими Феями в игре на поимку ценной добычи примерно так же, как смертные могут соревноваться в охоте на мелкую дичь.

Танец

Иногда Феи похищают людей, не давая им повода заподозрить неладное. Они могут притворяться друзьями, соблазнять смертных или просто играть на их любопытстве – например, далеко не один путник свернул с дороги, чтобы полюбоваться блуждающими огоньками.

Слепое невезение

В редких случаях люди сами попадают в мир Фей по воле случая. Они открывают дорогу в Чашу – возможно, благодаря таинственному ритуалу, однако нередко лишь потому, что им не посчастливилось оказаться рядом с подменным. Так или иначе, даже если смертный попадает в Аркадию по собственной воле, его ожидает тот же финал, что и жертв, уведённых силой.

Заточение

Печальная истина заключается в том, что никто – включая подменных – не знает, зачем Феи на самом деле похищают людей. Их разум непостижим, страсти необъяснимы, а побуждения – чужды логике смертных.

Тем не менее, существует по меньшей мере один универсальный мотив, объясняющий, зачем Феи ищут себе служителей и рабов. Практически всех подменных заставляли играть определённую роль в мире Фей. Некоторые из этих ролей даже были достойными, будь то роль члена семьи, придворного поэта или библиотекаря. Других подменных заставляли выполнять практические задачи: например, профессиональных плотников, дрессировщиков или поваров могли похитить именно из-за их способностей. Увы, хватает и тех подменных, которым отводилась роль вечной добычи, или подопытного, или донора органов, восстанавливающего ампутированные части тела благодаря тёмной магии.

Только в редких случаях Потерянному *совершенно* не удаётся вспомнить, чем он занимался в период Заточения. Возможно, его воспоминания были стёрты чарами Фей или воздействием Чащи, через которую он сбежал в земную реальность, однако возможно, Феи действительно поймали его от скуки. И конечно же, существует шанс, что подменный всё это время играл роль маленького винтика в космическом механизме, о котором он не знает до сих пор. Как бы то ни было, Феи не склонны объяснять смертным, зачем они отняли у них свободу – даже если речь идёт о подменных, прослуживших Феям верой и правдой не одну дюжину лет.

Изменения и Договоры

Даже самое короткое пребывание в мире фей искажает человеческий разум. Особенно это касается промежуточной области, отделяющей Аркадию от Земли. Эта область, известная подменным как Чаша, полна магических хищников и колючих растений, которые забирают воспоминания человека с каждой нанесённой царапиной. Пробыв достаточно долго в Чаще, смертный может забыть о том, кто он такой, или обрести полностью новую личность. Рассказывают, что некоторые жертвы утрачивают здесь саму душу – и в конечном счёте становятся полноценными обитателями Чащи, которые уже сами охотятся за воспоминаниями незваных гостей.

Аркадия может показаться не столь опасной реальностью – но лишь на первый взгляд. Хотя этот мир кажется более цивилизованным и обжитым, чем Чаша, он отвергает законы природы, физики и даже здравого смысла. Всё в нём работает на взаимодействии гостя с хозяевами здешних земель. До тех пор, пока гость не заключит с местными феями соответствующий Договор, он не сможет пользоваться благами этих владений.

Например, без заключения сделки с духами пламени человек не сможет согреться, даже если войдёт в костёр целиком, а без договора с водой он не сможет утолить жажду, даже если будет часами пить из реки.

По этой причине любой человек, оказавшийся в мире фей, обязан заключить Договор с его обитателями. Когда человек делает это, он перестаёт быть смертным и превращается в одного из подменных.

Даже если ему удастся вернуться домой, он навсегда останется феей (хотя, безусловно, он и не сможет стать *Истинной* феей). Он будет испытывать эмоции ярче, чем любой человек, и подпитываться чужими переживаниями, словно пищей. Горе и радость,

ненависть и любовь — всё это служит эмоциональной подпиткой для каждого из Потерянных до конца его дней. Более того, Договоры, некогда заключённые в мире фей, продолжают действовать и в земной реальности, позволяя Потерянному использовать в нём мистические способности. Не имея возможности разорвать эти Договоры, многие подменыши обращаются к противоположной практике, начиная заключать всё новые и новые сделки с обитателями мира фей.

Побег

Несмотря на опыт Заточения в царстве Истинных фей, в конечном счёте каждый подменыш сумел сбежать. Точнее, сбежать удалось тем подменышам, которые в настоящий момент находятся на Земле. Трудно даже представить, сколько подменышей до сих пор томятся в темницах, дворцах, лесах и пещерах Аркадии. В сущности, даже из тех, кто сбежал, далеко не всем это удалось с первого раза. Многие предпринимали одну попытку за другой, невзирая на ужасающие наказания. Некоторым приходилось опробовать сразу несколько способов побега прежде, чем один из них наконец сработал. Кто-то пытался перехитрить своего мучителя, прежде чем потерял надежду и набросился на него с кулаками в ярости и отчаянии — только затем, чтобы победить его (разумеется, к собственному удивлению). Кто-то из года в год пытался сразить Фею в бою, пока не прибег к хитрости. Кому-то пришлось служить Фее верой и правдой, чтобы усыпить её бдительность. Так или иначе, подменыши, вырвавшиеся на свободу, обычно оказываются самыми сильными, умными, хитрыми и решительными из того бесчисленного количества жертв, которые были похищены Феями в ту или иную эпоху.

Во всяком случае, так заявляют сами подменыши. В глубине души почти каждый из них понимает, что если он по-настоящему вырвался на свободу, то это должно было быть поистине невероятным везением. Однако что если ему не удалось сбежать по-настоящему? Что если его отпустили? Что если Фея лишь делала вид, что спала, пока он вытаскивал ключ у неё из-под подушки? Что если она оставила дверь на свободу открытой отнюдь не случайно? Что если он убил иллюзорное тело своего повелителя, потому что последнему было выгодно, чтобы подменыш считал его мёртвым? В конце концов, в мире фей ничто — никогда — не оказывается тем, чем кажется. Может ли побег быть настоящим?

Работоторговцы и лоялисты

Особое место среди Потерянных занимают работоторговцы и лоялисты — подменыши, продолжающие служить Истинным феям после побега. В сущности, многие из таких подменышей никогда не *сбегали* в прямом смысле слова. Феи отпускали их в земной мир, иногда даже открыто приказывая им выполнять определённые миссии в царстве людей. Другие действительно совершали побег, но обнаруживали, что для них больше нет места среди людей.

Так или иначе, работоторговцы и лоялисты считаются среди обычных подменышей худшими из предателей. Эти преступники знают, на какие неопишуемые страдания они обрекают других людей и Потерянных. Большинство их заданий связаны с похищением новых жертв или возвращением беглых подменышей в царство фей.

Единственное различие между работоторговцами и лоялистами заключается в том, что первые выполняют задания Фей взамен на определённую плату — или отсутствие наказания. Например, некоторые из них знают, что Феи придут за ними, если только они не будут проводить в Аркадию по одному человеку раз в определённый срок. Другие просто считают целесообразным использовать свои колдовские способности для личного обогащения. Третьи и вовсе верят, что делают миру услугу, отправляя в Аркадию настоящих головорезов.

Что касается лоялистов, то они служат Истинным феям потому, что преданы им куда больше, чем роду людскому. Некоторые из них просто не понимают, что у них есть шанс

вырваться на свободу. Другие знают это, однако считают себя скорее феями, чем людьми. Наконец, хватает и тех, кто буквально забыл о своём человеческом происхождении.

Вне зависимости от мотивов этих подменышей, мало кто из других Потерянных упустит возможность остановить лоялиста или работоторговца прежде, чем тот нанесёт ещё больше вреда человеческому коллективу.

Фанатики

По другую сторону спектра подменыши выделяют фанатиков – беглецов, которые посвятили всю свою новую жизнь выслеживанию и уничтожению Фей. Большинство подменышей разделяют стремления таких фанатиков, но их пугают выбранные ими методы. Фанатики мало чем отличаются от террористов – если не считать того обстоятельства, что они запугивают ненавистный “дивный народец”, а не людей.

Ситуация осложняется тем, что люди всё равно страдают от их действий. Они убивают людей, неосознанно служащих Феям. Они убивают подменышей, заподозренных в снисходительном отношении к своим бывшим мучителям. Они пробираются в Чашу и уничтожают безопасные тропы, чтобы никто даже не пытался получить выгоду от работы с феями – и тем более Феями. Или, напротив, они заставляют других подменышей собираться в боевые отряды и совершать экспедиции в Чашу, чтобы найти дороги, ведущие во владения Истинных фей.

Чужаки в чужом краю

Пожалуй, самое страшное, с чем предстоит столкнуться подменышу, только вернувшемуся из плена, заключается в том, что он больше не может назвать земной мир своим настоящим домом. Конечно, многие *верят*, что они всё ещё люди – но лишь до тех пор, пока не обнаруживают, что сами с трудом понимают других людей. Они слишком многое пережили и слишком сильно изменились за время Заточения. Некоторые и вовсе утратили прежнюю личность за годы пребывания в царстве фей или даже за короткое бегство сквозь Чашу.

Самые явные изменения, безусловно, касаются их физической внешности. Подменыши выглядят совершенно иначе, чем люди – в частности, иначе, чем выглядели они сами до похищения. В период Заточения каждый подменыш приобретает черты, отдалённо связанные с его повелителем. Люди, похищенные живыми тенями, могут сами превратиться в чёрные силуэты из трёхмерных теней. Жертвы, похищенные людоедами, могут отрастить клыки и увеличиться в размерах. К счастью, по возвращении в мир людей подменыши обретают магическую защиту от обнаружения, которую они сами чаще всего называют Маской.

Маска представляет собой иллюзорную внешность, которая напоминает прежний – первоначальный – облик похищенного. Даже подменыш, превратившийся в тролля, будет казаться людям всего на пару сантиметров выше или немного уродливее. Тем не менее, Маска носит лишь мнимый характер. Подменыши не способны изменять облик по-настоящему. Они именно *кажутся* простыми людьми. Маска заставляет смертных интерпретировать внешность Потерянных привычным образом – например, человек, дотронувшийся до рогов сатира, будет уверен, что он касается лишь его волос, – однако она не меняет их тело по-настоящему.

Только подменыши и некоторые другие обитатели Мира Тьмы, обладающие ясновидческими способностями, способны воспринимать истинный облик Потерянных во всей его полноте.

Временные искажения

Опять же, возвращение в человеческий коллектив осложняется несовпадениями во времени, протекающем в мире людей и Аркадии. Подменыш, успевший состариться в период Заточения, может вернуться домой спустя считанные секунды после того, как его

родители заметили исчезновение сына. Другой подменыш может провести в Заточении всего неделю – однако вернуться после того, как в мире людей сменилось несколько поколений.

Двойники

Самый зловещий сюрприз, который ожидает подменыша по возвращении домой, заключается в том, что Феи оставили на Земле его точную копию. Этот двойник не просто выглядит и говорит точно так же, как сам подменыш *до* его исчезновения – он знает всё, что было известно подменышу, и способен развиваться как нормальный человек. Иными словами, если феи похитят ребёнка, оставленный на его месте двойник будет учиться, заводить новых друзей и налаживать отношения с окружающими. Что хуже всего, он будет искреннее верить в то, что именно он всегда был и остаётся подлинным человеком.

Можно ли избавиться от двойника? Разумеется – иногда до смешного просто. Более того, когда двойник умирает, его тело превращается в набор материалов, использованных для его создания: стекло, дерево, краски, тени и прочие компоненты. Однако мало кто обнаруживает в себе силы убить существо, которое выглядит точно так же, как он в момент похищения – особенно если это создание верит, что именно подменыш играет в этой истории роль злодея и самозванца.

Не стоит и говорить, что некоторые подменыши начинают сами задаваться вопросом, действительно ли *они* – настоящие люди. Наконец, хватает и тех, кто не хочет избавляться от двойника, утешающего их семью уже столько лет, только чтобы занять его место и принести страдания своим близким.

Один малоизвестный факт, касающийся двойников, заключается в том, что в момент появления беглеца в земном мире они инстинктивно чувствуют приближение соперника. Более того, они могут видеть истинный облик подменышей – что наряду с уверенностью двойников в своей подлинности может сделать их неожиданно опасными врагами.

Что произойдёт, если подменыш попытается убедить двойника в том, что он самозванец? Хотя это редко заканчивается успехом, иногда двойник осознаёт, что ему досталась роль антагониста в этом конфликте. Тем не менее, аргумент “Когда-то эта жизнь принадлежала мне” не всегда оказывается убедительным. В конце концов, двойник привык считать эту семью, работу, жизнь и даже имущество своим – и окружающие разделяют его мнение. Иногда лучшее, что может сделать подменыш – это оставить двойника на его незаконном, но устоявшемся месте.



И ещё один вариант

Возможно, двойники говорят правду. Рассказчику следует дважды подумать, прежде чем выбирать такой вариант, поскольку он изменяет многие из традиционных элементов игры. Однако, возможно, двойник не помнит, как он украл жизнь подменыша, именно потому, что он не совершал ничего подобного.

Всё, что он знает – это то, что в какой-то момент в его жизни появилось чудовище из иного мира, которое заявило, что оно собирается занять его место в мире людей. И что хуже всего, это чудовище – этот *подменыш* из старинных преданий – действительно верит в своё право отнять у несчастного смертного его жизнь.

Изгнанники

Злая ирония состоит в том, что некоторые из Истинных фей сами оказываются в роли чужаков, запертых в незнакомом мире. Эти изгнанники обитают в мире людей и мечтают вернуться в Аркадию. Поскольку они лишены той власти, которой они обладали в своих колдовских владениях, их даже можно убить – хотя не стоит рассчитывать, что это окажется легко.

Большинство изгнанников оказались в мире людей из-за того, что они нарушили главный закон Аркадии: не становиться *скучными*. Одни влюбились в простого смертного – не попытались его одурачить, а по-настоящему захотели провести с ним хотя бы часть своей жизни. Другие бросились вслед за сбежавшим подменышем – не с огоньком в глазах и желанием повеселиться на охоте, а с серьёзным намерением *отомстить*. Какие бы эмоции ни привели этих Фей в мир смертных, они начали испытывать эти чувства по-настоящему. Они стали серьёзными. А Аркадия не выносит серьёзных Фей.

Впрочем, некоторые из этих Фей оказались в мире людей по другим причинам. Например, встречаются те, кто совершил неслыханные преступления в своём волшебном царстве. Другое дело, что понять суть этих преступлений не сможет ни один смертный – даже если им объяснят всё в деталях или картинках.

Мало кому это известно, однако у Истинных фей нет души – во всяком случае, в человеческом понимании этого слова. Попадая в мир смертных, они заполняют этот пробел бушующими эмоциями, которые делают их одержимыми. К сожалению для них – и, возможно, для смертных, – одержимость тоже делает Фею серьёзной. Чем больше она хочет вернуться в Аркадию, тем сильнее становится это чувство – и тем меньше становятся её шансы действительно попасть в мир, который отрицает любые настоящие желания.



Ясность

Ясностью называется способность Потерянного понимать законы реального мира. Если для человека очевидно, что предмет, выпущенный из руки, упадёт на землю, подменыш может и не быть в этом настолько уверен. Если для человека ясно, что время невозможно повернуть вспять, подменыш может знать временные “лазейки”, позволяющие изменить прошлое.

Чем лучше подменыш осознаёт законы реального мира, тем выше его Ясность. Увы, вместе с тем он начинает испытывать определённые трудности при использовании своих мистических качеств, поскольку чем адекватнее он воспринимает земную реальность, тем слабее становится его сущность как феи.

С другой стороны, Потерянный, целиком утративший Ясность, может в буквальном смысле не верить в реальность происходящего или попросту жить по законам Аркадии, не понимая, что он хотя бы отчасти остаётся человеком.

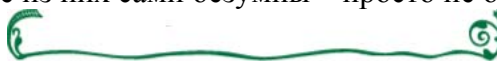


Безумцы

И да, такое действительно происходит. Иногда Потерянный возвращается домой, находясь на грани помешательства, и обнаруживает, что этот мир даже не заметил его отсутствия. Иногда подменышу удаётся сбежать, но он слишком долго ищет дорогу домой среди лесов и болот Чаши. Наконец, иногда подменыш сбегает *после* того, как его рассудок даёт одну-две крупные трещины.

Проблема заключается в том, что появление такого безумца в городе часто проходит незамеченным. Любой Потерянный возвращается из Аркадии в слегка “ненормальном” состоянии. У многих уходят годы на то, чтобы обрести хотя бы подобие прежней жизни. По этой причине безумец может годами (или хотя бы неделями) действовать среди других Потерянных, не вызывая у них реальных опасений.

В сущности, даже если через какое-то время окружающие узнают, что он коллекционирует пальцы автомехаников или глаза художников, это не гарантирует, что они начнут осуждать его. Большинство подменышей знают, какой след Аркадия оставляет на психике человека. Многие из них сами безумны – просто не осознают этого.



Чаша

Как уже говорилось, Чашей называется область, разделяющая мир смертных и фей. Хотя Чаша в каком-то смысле следует географии земного мира (например, попав в неё из тропического пояса, подменыш может увидеть в Чаше аналог саванны, в то время как на севере она будет напоминать таёжные леса), эта привязка носит весьма и весьма поверхностный характер. Некоторые области Чаши не имеют ничего общего с земными лесами и состоят из стекла, металла, зыбучих песков или неизвестных науке материалов. Кроме того, существуют области, не соответствующие ни одной части земного мира и потому доступные только при длительном путешествии через Чашу.

Подменыши могут попадать в Чашу как через существующие проходы (которые могут возникать в мире смертных как на считанные часы, так и на долгие десятилетия или даже века), так и через собственноручно созданные порталы. Любой из таких проходов связан с дверным проёмом, окном или другим отверстием в физическом мире. Например, подменыш может увидеть ворота, открывающиеся как в обычное место в мире людей, так и в Чашу. В зависимости от того, захочет ли он использовать свои мистические силы для активации портала, при пересечении этих ворот он сможет попасть как в Чашу, так и в обычное материальное пространство, расположенное за воротами.

Теоретически даже простой человек может воспользоваться существующим проходом в Чашу, однако для этого он должен выполнить ритуальное действие, связанное с этим порталом. Порой ключ к проходу оказывается чрезвычайно простым – например, он может иметь форму ритмичного стука в дверь или произнесения нескольких тайных слов. В других случаях он требует совершения многоступенчатых действий наподобие проведения целой череды ритуалов.

Вне зависимости от того, как выглядит Чаша в том месте, в котором входит в неё подменыш, она всегда полна жизни. Многие её обитатели неразумны и принимают форму чудовищ их древних сказок. Хотя у этих существ может быть множество разных имён, в целом подменыши называют таких чудовищ отродьями – или отродьями Чаши.

Разумных обитателей Чаши подменыши называют хобгоблинами. Как правило, эти создания глубоко враждебны подменьям или хотя бы пытаются их обхитрить – например, предложив сделку, которая изначально выглядит честно, однако в действительности не может окончиться выгодно для подменья. Вместе с тем, иногда Потерянные встречают и рассудительных, добросовестных и благодушных хобгоблинов. Некоторые из них становятся их союзниками – хотя бы на какое-то время. Другие притворяются друзьями подменья до тех пор, пока не заводят их тайными тропами в царство Истинных фей.

Как правило, худшими из хобгоблинов – а иногда и отродий – оказываются существа, которые некогда были людьми, однако оставили в Чаше слишком большую часть своей личности. Такие создания ведут хищнический образ жизни, однако при всём искажении или даже отсутствии интеллекта они ещё слишком хорошо помнят, что значит быть человеком. И это знание они используют для поимки двуногой добычи.

Оба термина – хобгоблины и отродья – служат лишь общими обозначениями для указания на сам *тип* обитателей Чаши. Подменьям неизвестны “стандартные” представители той или иной расы существ: в сущности, даже само определение “расы” звучит обманчиво, поскольку хобгоблин может принимать как гуманоидную (или буквальную человеческую) форму, так и обличье зверя, а отродье может казаться простым человеком, даже если в действительности оно лишено интеллекта и выполняет функцию, заданную ему неизвестным создателем.

В Чаше встречаются самые разнообразные места, включая маленькие городки волшебных существ, старинные крепости, поля сражений между хобгоблинами из различных воинств и знаменитые Гоблинские рынки, на которых подменыши могут приобрести практически что угодно: от неизвестных фруктов до истинной любви. Увы, эти места нередко меняют собственное расположение. Подменыш может составить самую

подробную карту прохода к ценному рынку и пользоваться ей годами, только чтобы в конце концов обнаружить, что с началом очередного года обитатели рынка бесследно исчезли, не оставив даже намёка на то, где их можно искать.

Чашу можно описывать разными словами, однако стабильность и постоянство никогда не были её сильными сторонами. Единственным “безопасным” способом путешествия через Чашу считается использование *троп* – проверенных дорог и маршрутов, ведущих сквозь эту мистическую реальность. Впрочем, не стоит и говорить, что даже самые надёжные тропы нередко выводят подменышей не в то место, в которое они собирались попасть.



Бездушные

У Истинных фей нет души – и это ещё одна причина, по которой их так забавляет охота на смертных. Некоторым приятно догнать и поработить существо, обладающее недоступным им преимуществом. Другие похищают людей для того, чтобы изучить их души и, если возможно, извлечь их.

Так или иначе, многие подменыши верят, что они получают свои души назад в момент возвращения в земной мир. Возможно, их души попросту спят в период Заточения. Возможно, они остаются в Чаше, когда подменыш впервые проходит через неё в Аркадию, и когда пленник сбегает, он воссоединяется со своей истинной сущностью.

Вне зависимости от того, в какую легенду верит подменыш, практически каждый среди Потерянных знает, что некоторым беглецам так и не удалось воссоединиться со своей душой. Такие подменыши возвращаются в земной мир, превратившись в буквальный аналог Фей. Они неспособны к серьёзной деятельности: даже если они убивают, пытаются и унижают других людей, они делают это ради веселья. Они заполняют внутреннюю пустоту бушующими страстями. Что бы ни произошло с их душами, они неспособны по-настоящему стать людьми.

Впрочем, существует ещё один миф, касающийся душ Потерянных. Этот миф куда менее распространён среди беглецов, потому что мало кто хочет задумываться над его достоверностью. Согласно этому мифу, ни у кого из подменышей нет настоящей души. Так называемые “бездушные” просто признают этот факт и живут единственным способом, который у них остался. Они пируют и развлекаются. Остальные лишь притворяются, что они остались людьми хотя бы отчасти.



Фригольды и Дворы

Не в силах найти своё место среди людей, подменыши часто объединяют силы как для банального выживания, так и для достижения более значимых целей – которые могут разниться от одной группы к другой. Стоит заметить, что многие из Потерянных знали друг друга ещё до побега (если даже не до похищения).

На самом локальном уровне Потерянные объединяются в ватаги – группы от двух до нескольких индивидов, обеспечивающих собственное выживание в мире, который они когда-то считали родным. Кроме того, большинство подменышей состоят в одном из нескольких Дворов – крупных организаций, координирующих деятельность сразу множества индивидов, заинтересованных в достижении общих целей. Каждый Двор связан с определённым спектром эмоций, что помогает его представителям обретать новые силы при взаимодействии с определёнными чувствами смертных, магическими реалиями или феями.

Всё местное общество Потерянных в целом называется фригольдом. Под этим названием подразумевается социум, в котором подменыши могут жить так, как хотят они сами – в противовес тем ролям, которые некогда дали им изверги из Аркадии.

Поскольку в большинстве стран Америки и Европы каждый Двор посвящён определённому времени года – Весне, Лету, Осени и Зиме, – фригольдом по умолчанию правит Двор, который посвящён текущему времени года. Тем не менее, в некоторых случаях члены определённого Двора оказываются слишком сильны, многочисленны или амбициозны, чтобы действительно передавать власть соседям. В дополнение к этому, некоторые Дворы могут не насчитывать достаточно членов, чтобы им можно было доверить правление фригольдом. В сущности, тайный город подменышей может и вовсе состоять из трёх, двух или попросту одного Двора.

В некоторых городах существуют менее распространённые Дворы, связывающие свою деятельность с другими земными реалиями наподобие сторон света и времени суток. Иными словами, Зимний, Весенний, Осенний и Летний Дворы считаются только самыми известными, но далеко не единственными организациями подменышей.

Хотя теоретически любой Потерянный может перейти из одного Двора в другой, вступление в ряды определённой фракции сопровождается принесением клятвы служения. Эта клятва скрепляется мистической силой, которая изменяет сущность подменыша. Большинство Потерянных служат выбранному Двору на протяжении всей своей жизни, даже не задаваясь вопросом о выгодах присоединения к другой фракции.

Гостеприимство и тайна личности

Среди ключевых преимуществ фригольда особую роль играет традиция гостеприимства, которая призывает подменышей оказывать тёплый приём любому Потерянному, который нуждается в коллективе. Это не означает, что подменыши всегда благодушно относятся к другим Потерянными: у них хватает поводов для разногласий, особенно если учитывать, сколько подменышей втайне продолжают служить Истинным феям.

Тем не менее, слишком явное недоверие к окружающим помешало бы фригольдам полноценно функционировать и обеспечивать выживание каждого их представителя. По этой причине, когда незнакомый или даже враждебный подменыш просит других Потерянных о встрече на нейтральной территории, *чаще всего* остальные хотя бы рассматривают эту просьбу. Это не гарантирует продуктивного диалога, а кроме того, даже на таких встречах разрешены дуэли и прочие формы противостояния. Речь идёт лишь о том, что подменыши осуждают удары в спину, попытки похищения незнакомца или другие проявления вероломства. На их долю выпало уже изрядно предательств. Если в мире и есть что-то, что ценит *любой* подменыш, то это доверие.

Стоит заметить, что вопросы с доверием знакомы буквально любому подменышу. Этим созданиям как никаким другим обитателям Мира Тьмы свойственны психологические отклонения, связанные с паранойей, фобиями, подозрительностью и даже раздвоениями личности (обычно с разделением на человеческий и мистический психотип).

Подменыши знают, что Истинным феям не так уж трудно организовать их повторное похищение – или наказание за побег. Поэтому они скрывают тайну своей мистической личности от простых людей, которые легко могут выдать их расположение Феям и лоялистам, просто рассказывая истории о безумцах, верящих, что они побывали в Аркадии.

Это же отношение касается и других паранормальных существ, поскольку Потерянные имеют веские основания подозревать, что хотя бы некоторые из них связаны с царством фей. Обратни знакомы с бессмертными духами из загадочного “потустороннего мира”. Некоторые маги черпают силы из царства, которое они называют Аркадией. Даже если не все из этих существ (или даже никто из них) не обладает реальной связью с “дивным народцем”, это не означает, что они сами не захотят похитить подменыша для проведения одного-двух болезненных экспериментов.

Весенний двор

Оленья корона, Изумрудный двор, Двор страсти

С началом весны даже умершая растительность даёт новые всходы. Именно так подменыши из Двора страсти видят свою задачу: они должны вдохнуть новую жизнь в украденное у них счастье. Они не хотят быть жертвами, беглецами, *добычей*. Они будут радоваться всему, что готов предложить им мир – и новообретённые силы.

Они не отрицают, что Заточение наложило свой след на их восприятие мира, однако они стараются вынести из своих страданий положительный опыт. В конце концов, Аркадия была и остаётся миром неописуемой красоты. И при всех ужасах Заточения эти подменыши не могли не замечать, насколько прекрасен – пусть и безумен – окружающий мир.

Они не бегут от своего прошлого, вместо этого принимая его и поэтизируя свою жизнь. Когда они берутся за новое дело, они стараются выполнить его *стильно*. Они стараются впечатлить себя и других.

Красноречивые, притягательные и оптимистичные, члены Весеннего двора поощряют тягу к прекрасному и в других подменышах. Они не замыкаются на создании собственных произведений искусства или на проведении внутренних мероприятий: напротив, они часто посещают дома и клубы других Потерянных, оценивают нарисованные ими картины или написанные композиции, восхищаются их речами и одеяниями. Хотя иногда к этому Двору примыкают подменыши, неспособные выражать симпатию к чужому искусству, они быстро становятся одиночками. Большинство членов Весеннего двора стремятся к возвращению оптимизма в жизнь *всех* Потерянных, а не только носителей Оленьей короны.

Церемонии: Самым известным мероприятием Двора страсти считается Весеннее пиршество, которое проводится всякий раз, когда Двор принимает бразды правления (то есть, в большинстве фригольдов, каждый год). Члены Двора приглашают на этот праздник всех местных подменышей, иногда даже допуская к участию простых смертных или других мистических обитателей города. Гостям предлагается насладиться всем, чем текущий правитель Двора готов их угостить. Личная изобретательность приветствуется – как и стремление сделать вечер как можно более запоминающимся.

Другое известное мероприятие, не обладающее ни одним устоявшимся названием, не заканчивается никогда. Это мероприятие заключается в постоянном соревновании членов Весны в создании произведений искусства, которые окажут наибольшее воздействие на простых смертных. Определение победителя в каждом сезоне остаётся за текущим Королём или Королевой Весеннего двора.

Наконец, раз в год члены Двора празднуют День возвращения, который привязан ко дню побега текущего правителя из Аркадии. Иногда Король уступает эту привилегию другому известному деятелю Двора: в этом случае праздник назначается на День возвращения другого подменыша.

Мантия: Мантией называется сверхъестественное изменение, затрагивающее истинный облик подменыша, состоящего в определённом Дворе (хотя общий дух Мантии могут почувствовать даже обычные смертные). Например, Мантия Весеннего двора наделяет подменыша аурой жизни и благоденствия. Мантия от • до ••• просто вызывает у окружающих чувство живости. Начиная с четвёртого уровня, Мантия заставляет цветы распускаться в присутствии персонажа.

Кроме того, персонаж, обладающий Мантией •, добавляет +1 дайс к проверкам Коммуникабельности. Мантия ••• позволяет ему приобретать Союзников и Контакты за половину стоимости. Обладание Мантией ••••• позволяет целиком перебросить любую Социальную проверку, связанную с произведением благоприятного впечатления на незнакомого персонажа.

Страсть: Ещё до вступления в ряды Весеннего двора каждый из этих подменышей поклялся разжигать и удовлетворять страсти живых существ. Всякий раз, когда они видят

человека или другое разумное существо, испытывающее тягу к тому или иному явлению, они испытывают желание помочь ему в удовлетворении своей страсти. Это может принять любую форму, от покупки конфет для плачущего ребёнка до подкармливания голодной собаки горячим сэндвичем.

По этой причине многие члены Двора работают в заведениях, изначально посвящённых утолению чужих страстей: в барах, клубах, магазинах и других местах, в которые люди приходят, чтобы получить наслаждение.



Стереотипы

Летний двор: Не спорю, они сильны. И это действительно помогает им защищаться. Проблема заключается в том, что если тратить всё время на организацию защиты, можно забыть о том, что вообще делает жизнь радостной.

Осенний двор: Они живут воспоминаниями. Им нужно распахнуть все двери и выбраться наружу. В том числе – в настоящее.

Зимний двор: Не хочу иметь с ними дела. Они запирают каждую дверь, которую мы стремимся раскрыть.



Летний двор

Железное копьё, Красный двор, Двор гнева

Возможно, в глазах истязателей из Аркадии смертные – просто скот. Однако и у скота есть рога. Летний двор хочет, чтобы феи об этом не забывали. Если подменыш сбежал лишь затем, чтобы дать себя снова поймать, значит, в его побеге не было смысла. Воинственные подменыши из Двора гнева чествуют свой побег, продолжая защищать собственную свободу с оружием в руках – иногда метафорическим, но порой и буквальным.

Это не означает, что все они слепо верят в свою неуязвимость. Многие знают, что они слабы. Однако именно это знание позволяет им стремиться к силе как неувядающему идеалу. Если подменыш достаточно силен, чтобы ударить в ответ даже самого опасного охотника из Аркадии, он достоин почёта. Однако и те, кто наращивает ресурсную базу, налаживает связи со смертными и другими подменными или просто готовится к схватке, *осознавая* собственную уязвимость, найдут себе место в Красном дворе.

Стремясь обрести личную силу, эти подменыши не забывают и о тех, кто силой не обладает. Они верят, что помогая другим Потерянным защищаться от извергов из иного мира, они делают *этот* мир лучше. Такова их новая роль. Если им суждено погибнуть, они погибнут сражаясь.

Церемонии: Само слово “церемонии” мало вяжется с прямолинейными и бесхитростными ритуалами Летних подменных. Они постоянно участвуют в состязаниях и боевых испытаниях, будь то бег на большие дистанции, стрельба из лука или благородные поединки. Результаты таких состязаний могут нигде не фиксироваться, однако многие члены Двора запоминают победы каждого из своих коллег и выстраивают иерархию в зависимости от личной силы каждого из них.

Ещё одной традицией считается ежегодное состязание с другими Дворами. На каждый Двор приходится по одному отдельному соревнованию. То, что другие Дворы часто обходят Летних подменных в нефизических состязаниях, эти Потерянные принимают как данность. У них нет реальной необходимости в том, чтобы быть лучшими во всех категориях. Важно лишь то, что каждый член фригольда, вне зависимости от своих идеологических взглядов, старается быть лучшим в собственной области. Если в Осеннем дворе состоит действительно опытный маг, воины Летнего двора легко перенесут своё поражение в колдовском состязании. Им будет спокойнее от мысли, что во фригольде есть хоть один оккультист подобного уровня.

Наконец, многие члены Двора участвуют и в соревнованиях между смертными. Эта традиция распространена меньше других, поскольку нередко требует от подменной поездки в другие города или даже страны. Однако если подменыш видит шанс на победу, он может рискнуть путешествием в незнакомую область, чтобы проверить себя – и своих соперников.

Мантия: Мантия от • до ••• вызывает у окружающих чувство тепла. Начиная с четвёртого уровня, подменыш наделяет себя аурой зноя, которая может даже казаться смертным необъяснимо отталкивающей.

В дополнение к этому, Мантия • наделяет подменного сразу четырьмя дайсами (вместо трёх) к проверкам Силы при вложении Воли. Мантия ••• дарует Потерянному очко брони от любых угроз. Мантия ••••• добавляет ему один уровень Здоровья.

Гнев: Члены Двора обязуются разжигать в окружающих неукротимую ярость. Они могут прикинуться, что их машина сломалась, посреди пробки в самый час пик. Или притвориться занудными проповедниками и явиться к соседям в разгар вечеринки. Или подолгу делать заказы в кафе, вызывая ненависть у других посетителей. Каким бы образом они ни провоцировали людей на ярость и гнев, их задача состоит в том, чтобы помогать людям постоянно быть на подхвате – и никогда не разжимать кулаки.



Стереотипы

Весенний двор: Они играют в фей вместо того, чтобы давать им отпор.

Осенний двор: Они следуют правильным идеалам, однако играют с огнём, который трудно держать под контролем.

Зимний двор: Если бы мне хотелось сбежать от реального мира, я бы остался *там*.



Осенний двор

Свинцовое зеркало, Пепельный двор, Двор страха

Аркадия была адом. Но даже в аду есть свои чудеса. Подменыши Пепельного двора используют свои проклятые дары для того, чтобы отпугнуть Истинных фей от своих владений. Они путешествуют по миру, исследуют паранормальные явления и расшифровывают гримуары, стараясь узнать о магии фей всё, что только возможно. Они могут ненавидеть Истинных фей за то, что им пришлось пережить в Аркадии, но в то же время они принимают те силы, которыми их наделил период Заточения.

Члены Свинцового зеркала – единственные из подменшей, кто регулярно совершает экспедиции в Чашу. Они заключают новые Договоры с непостижимыми силами всех известных реальностей. Они ищут союзников среди хобгоблинов и отродий. Более того, они втайне исследуют миры оборотней, смертных магов и других необычных существ. Никогда нельзя угадать, где можно найти союзника – или оружие.

Церемонии: Осенний двор никогда не стремится впечатлить окружающих. Церемонии этих подменшей носят практический, а порой даже экономический характер. Самым важным мероприятием Пепельного двора большинство подменшей считают Осеннюю ярмарку, на которой члены Двора демонстрируют свои магические способности, читают лекции на оккультные темы и обмениваются колдовскими услугами – или артефактами.

Не менее значимым, но куда более опасным мероприятием считается Лиственная охота, также известная как Пепельная травля. Во время этого мероприятия все желающие получают задачу выследить и уничтожить определённую группу противников – или, в определённых случаях, всего одну особо опасную жертву. Главными в списке добычи всегда остаются Истинные феи, однако жертвами могут оказаться и двойники, и работоторговцы, и порождения Чащи. Пепельный двор берёт на себя все расходы, включая плату за проведение диверсий для отвлечения смертных. От остальных ожидается лишь готовность вернуться назад с трофеями. Самое ценное Пепельные подменыши забирают себе, однако немало трофеев достаются и другим участникам мероприятия.

Наконец, ещё одной сугубо практической традицией Двора страха уже давно стала организация академического обучения магии. Они публикуют труды авторитетных подменшей, приглашают мистиков из других городов и выделяют гранты на новые колдовские эксперименты.

Мантия: Мантия от • до ••• окружает облик подменыша осенними листьями, промозглым ветром и образами затеплённых свечей. Начиная с четвёртого уровня, Мантия заставляет растения увядать, а смертных – чувствовать необъяснимый холод.

Кроме того, Мантия • добавляет +2 дайса к проверкам Оккультизма при использовании магических Договоров. Мантия ••• добавляет +1 дайс к проверкам Эмпатии и Расследования, связанным с миром фей (включая Истинных фей). Наконец, Мантия ••••• позволяет перебрасывать неудачные броски на Оккультизм, если только они не связаны с активацией мистических сил. Иными словами, подменыш может перебросить проверку исследования аномалии, но не использования Договора.

Страх: Члены Двора черпают силу в преодолении своих страхов – однако для этого они должны постоянно исследовать саму сущность страха. В этих целях они рассказывают пугающие истории, создают городские легенды или даже буквально создают “проклятые дома”, в которые ни один местный ребёнок не отважится заглянуть даже для того, чтобы найти случайно заброшенный мяч. И едва ли следует говорить о том, что они постоянно изучают страхи других: подменшей, смертных, Истинных фей – кого угодно, чьи страхи могут помочь им достичь своих целей.



Стереотипы

Весенний двор: Они хорошо разбираются в природе магии, но никак не используют свои знания.

Летний двор: У них огромный потенциал. Как жаль, что они ограничиваются накоплением грубой мускульной силы.

Зимний двор: Если они не выберутся из своих панцирей, у них даже не будет шанса чего-то достичь.



Зимний двор

Бесиумная стрела, Ониксовый двор, Двор скорби

Цель любого побега состоит в том, чтобы никто тебя не нашёл. Охота заканчивается в тот момент, когда лиса прячется в нору. Лиса не должна высовываться наружу. Она не должна давать отпор или разбираться в природе своих охотников. Её задача – прятаться до тех пор, пока не станет безопасно. Как только опасность уйдёт, она сможет жить своей жизнью.

Такова философия Двора скорби. Эти подменыши не хотят ничего другого, кроме простой личной жизни. Они заранее изучают места, в которых смогут залечь при появлении Фей. Если необходимо, они покидают город. Иногда они в него возвращаются. Иногда – нет.

Это не делает их параноиками – во всяком случае, по умолчанию. Они просто ценят возможность жить на земле, среди людей и подменшей, зная, что у них есть хотя бы готовый план бегства. Бороться с теми, кто по определению сильнее тебя, было бы попросту глупо.

Подменыши из Двора скорби стараются прятаться среди людей, притворяясь середнячками везде, где это возможно. Они не станут делать себе громкое имя, однако постараются и не прозябать на дне, где никто не захочет им помогать. Если они окажутся на улице, они не станут ни выделяться в толпе, ни предпринимать особых усилий к маскировке, поскольку это тоже выглядит подозрительно. Если они окажутся в толпе молодых бунтарей, они не станут стоять в стороне – опять же, это выглядит подозрительно, – но они точно проследят за тем, чтобы в толпе были более яркие личности.

Такова их цель. Другие подменыши могут считать их трусами, но при грамотном использовании своих сил Зимний двор рассчитывает пережить их всех.

Церемонии: Два-три раза каждую зиму члены Двора организуют Зимний рынок, который посвящён почти тем же целям, что и Осенняя ярмарка Пепельного двора. Тем не менее, Зимний рынок открыт и для тех, кто не собирается сосредотачиваться исключительно на магических инструментах, услугах и лекциях. Некоторые и вовсе приходят сюда, чтобы развлечься и поболтать, а не обмениваться ресурсами. Помимо прочего, Зимний рынок служит бесценной альтернативой Гоблинским рынкам, при посещении которых подменыши добровольно рискуют попаданием в сети Истинных фей.

Также раз в год проводится Зимний бал, перед которым члены Двора раздают посетителям заговорённые маски, скрывающие внешность гостей как на физическом, так и на мистическом уровне. Даже если на бал попадут традиционные враги фригольда, они не смогут распознать сущность участников маскарада.

Недавно зародившаяся традиция “Радио свободных фей” заключается в передаче критически важных сведений по тайным радиоканалам – а иногда и другим средствам коммуникации. Поскольку даже подпольную радиостанцию можно вычислить, далеко не все члены Двора поддерживают эту новоявленную “традицию”. В некоторых случаях радиовещателям приходится основать тайное общество внутри самого Зимнего двора – несмотря на то, что он сам во многом соответствует определению *тайного общества*.

Мантия: Мантия от • до ••• заставляет подменюша казаться “нормальнее” окружающих. Он кажется совершенно обычным человеком. Четвёртый и пятый уровни Мантии помогают ему и вовсе производить впечатление самого заурядного человека из всех, которых можно увидеть в городе (или другом месте, в котором он находится).

В дополнение к этому, Мантия • отнимает -1 дайс от проверок восприятия (то есть Сообразительности + Самообладания или подходящего Навыка), направленных на обнаружение персонажа. Этот эффект пресекается, если агрессор точно знает, что персонаж находится где-то рядом. Зимняя мантия делает его неприметным, однако ей далеко до настоящей мантии-невидимки. Мантия ••• обеспечивает подменюша бонусом +1 к любым проверкам Обмана. Мантия •••• увеличивает штраф к восприятию до -3.

Скорбь: Зимние подменыши работают с ключевой эмоцией своего Двора так же, как и с другими негативными явлениями: они прячутся от неё. Они ненавидят чувство утраты, поскольку знают, что им уже не вернуть свою прежнюю жизнь. А если они не могут восполнить потерю, зачем тратить силы на то, чтобы бороться с чувством отчаяния?

Впрочем, они не испытывают проблем с тем, чтобы провоцировать это чувство у смертных. Мало кто делает это в жестоких целях: гораздо чаще подменыши из Двора скорби помогают другим принять своё горе вместо того, чтобы отрицать произошедшее – чем бы оно ни было. Они появляются на похоронах, чтобы поговорить со скорбящими родственниками и друзьями. Они подбадривают тех, кто пострадал от природных катаклизмов. Они помогают людям ужиться с их скорбью.

Само собой, есть и те, кто сам вызывает трагедии, с тем чтобы насладиться чужим отчаянием, однако в большинстве фригольдов это поведение вызывает неодобрение как у членов Бесшумной стрелы, так и у представителей других Дворов.



Стереотипы

Весенний двор: По-моему, они прячутся от себя точно так же, как мы – только делают это шумно.

Летний двор: Иногда мне кажется, что если бы они меньше высывались, наши мучители могли бы потерять след.

Осенний двор: Если бы они рисковали поменьше, в их деятельности был бы смысл. А так они создают проблемы едва ли не чаще, чем избавляются от них.



Вольные

Не все подменыши примыкают к тому или иному Двору. Существуют те, кто сбежал из Аркадии в город, в котором ещё слишком мало других Потерянных. Есть и те, кто живёт на окраине или даже в глуши и просто не знает о существовании организованного коллектива подменышей.

Некоторые из так называемых “вольных” подменышей разделяют идеологические воззрения тех или иных Дворов, однако испытывают антипатию к их представителям. Другие, напротив, могли какое-то время состоять в определённом Дворе из-за дружеских связей с его представителями, однако не испытывать внутренней связи с чувством, которое воплощает эта организация. В конечном счёте такие подменыши также становятся вольными – даже если сохраняют тёплое отношение к своей прежней организации. Бывает и так, что подменыша попросту не устраивает социальное, политическое или экономическое положение того Двора, в который он мог бы вступить – а другие, преуспевающие Дворы, не интересуют его по идеологическим соображениям.

В большинстве городов вольным становится только один из шести-семи членов фригольда. В городах со слабой организованностью подменышей (как и во фригольдах, в которых Дворы имеют реальные основания для вражды) вольных может быть больше. Хотя большинство вольных стараются держаться в стороне от большой политики, в некоторых местах они добиваются даже большей власти, чем организованные Дворы, фактически становясь чем-то вроде альтернативного пятого Двора Потерянных (или седьмого, или тринадцатого – в зависимости от количества официальных Дворов, правящих в определённом фригольде).

Глава вторая: Создание протагониста

Используйте правила по созданию персонажа, описанные в книге **World of Darkness Rulebook**, дополнив его образ характеристиками подменыша в ходе Пятого шага.

- Единственным дополнением к обычным правилам по созданию протагониста становится выбор бесплатной Специализации, которую игрок должен приписать к Скрытности, Рукопашному бою или Атлетике. Эта Специализация отражает истинный облик подменыша – например, умение карабкаться по отвесным поверхностям благодаря цепким когтям или привычку обхватывать врагов заострённым хвостом.

- Выберите **Обличье** своего персонажа – его изменённую сущность, отражающую характер его Заточения. Каждое Обличье располагает множеством **родов**, определяющих колдовскую сущность протагониста ещё точнее. Тем не менее, вы не обязаны выбирать род или, если вам будет удобно, вы можете описать Рассказчику новый, не упомянутый в этой книге род фей. Учтите, что роды обладают чередой преимуществ, которые дополняют характеристики основного Обличья.

- Выберите **Двор** персонажа – однако, если хотите, вы можете остаться вольным.

- Запишите **Вирд** своего подменыша. Этот термин, происходящий от англосаксонского слова, обозначающего личное предназначение человека, определяет общую силу подменыша как существа, принадлежащего к миру фей. Вирд отражает истинную роль протагониста как феи. Захочет ли персонаж принимать эту роль, целиком зависит от его выбора. Чем выше эта характеристика, тем сильнее магические способности персонажа. Чем она ниже, тем больше подменыш похож на обычного человека.

В начале игры Вирд равен всего одному уровню. Игрок может потратить три очка Преимуществ на то, чтобы повесить его до второго уровня, или сразу шесть очков, чтобы повесить его до третьего уровня.

- Распределите пять очков между **Договорами** подменыша. Как будет видно в дальнейшем, Договорами называются мистические сделки, некогда заключённые Истинными феями и различными силами природы. Чем сильнее становится персонаж, тем больше вероятность, что он сумеет взывать к силам природы, скованным Договорами с его бывшим хозяином.

Практически все Договоры доступны любым подменьям. Вместе с тем, каждый Двор и Обличье располагают особыми связями с определёнными Договорами. По этой причине в начале игры вы должны вложить хотя бы два пункта (их пяти стартовых) в Договоры Обличья или Двора.

Как и пристало формальному Договору, каждая из этих сил состоит из пяти отдельных проявлений, известных как “**статьи**”. Статьи отражают частные стороны Договора, некогда заключённого между Феями и самим миром. Когда вы вкладываете пункты в развитие Договора, вы получаете доступ к новым статьям соответствующего уровня.

Статьи приобретаются по очереди: для того, чтобы получить доступ к третьей статье, вы должны освоить первую и вторую. Кроме того, вы можете тратить свободные очки на Гоблинские договоры, но только для приобретения статей первого уровня. Более значимые статьи вы сможете освоить в ходе игры.

- Вы получаете доступ к **Преимуществам** как простых смертных, так и подменьям. Как обычно, на распределение вы приобретаете семь очков, три или шесть из которых можно вложить в развитие Вирда.

- В начале игры вы получаете седьмой уровень **Ясности** – то есть способности отличать реальное от волшебного и мириться со своим существованием в качестве феи среди людей. С позволения Рассказчика вы можете понизить его до шестого или даже пятого в обмен на 5 или 10 очков опыта соответственно.

- **Чарами** называется мистический запас сил, доступный подменьям. В начале игры вы получаете половину от максимального запаса Чар (то есть, как правило, 5).
- Подменья обладают теми же Добродетелями и Пороками, что и обычные люди.
- В зависимости от сценария, Рассказчик может предоставить вам любой запас дополнительных очков опыта, который он считает целесообразным. В большинстве игр вы не получаете такого запаса, однако если вам достаются роли сработавшихся профессионалов или потрепанных ветеранов, этот запас может равняться и 75, и 120, и даже большему количеству очков опыта.



Развитие персонажа

Атрибут	Новый уровень x5
Навык	Новый уровень x3
Специализация	3 очка опыта
Гоблинский договор	Новый уровень x3
Ключевой договор*	Новый уровень x4
Сторонний договор	Новый уровень x6
Преимущество	Новый уровень x2
Вирд	Новый уровень x8
Ясность	Новый уровень x3
Воля	8 очков опыта

* Ключевыми считаются Договоры, связанные с Двором и Обличьем подменья. Кроме того, Договоры с Очагом, Грёзой, Дымом и Зеркалом считаются общими для всех Потерянных.



Новое Достоинство:

Вирд

Вирд отражает одновременно мистическую сущность протагониста и его готовность принимать её как свою естественную часть. Повышение Вирда сопровождается ростом эмоционального непостоянства героя, потерей его рассудительности и дисциплины. С другой стороны, чем выше становится Вирд, тем больше силу обретает подменыш как фея в человеческом теле.

Даже сами подменыши иногда теряются, когда им предлагают дать Вирду определение. Его невозможно назвать самостоятельным явлением. В каком-то смысле его даже не существует как чего-то отдельного и настоящего. Вирд отражает отношение между подменным и окружающим миром. Возможно, именно поэтому феи кажутся людям такими непостижимыми: они видят себя лишь в сравнении с окружающими. Они просто обязаны быть *больше* и *лучше*, чем кто-либо ещё. Эта сила сравнения, превосходства феи над окружающим миром, и называется Вирдом.

Хотя повышение Вирда проходит за очки опыта, с повествовательной точки зрения его рекомендуется обыгрывать в виде награды за длительные экспедиции в Чащу, взаимодействие с нечеловеческими сторонами жизни и экспериментирование с новыми Договорами.

Вирд	Макс. значение характеристик	Чары/Чары за раунд	Бедлам	Слабости
1	5	10/1		
2	5	11/2		
3	5	12/3		
4	5	13/4		
5	5	14/5		
6	6	15/6	Раз в хронику	Одна умеренная
7	7	20/7	Раз в историю	Две умеренных
8	8	30/8	Раз в сессию	1 серьёз. + 2 ум.
9	9	50/10	Раз в день	1 серьёз. + 3 ум.
10	10	100/15	Каждую сцену	2 серьёз. + 3 ум.

Эффекты Вирда

Вирд обладает следующими преимуществами:

- От его уровня зависит количество Чар, которые подменыш может хранить в своей сущности и использовать в пределах раунда.
- Обладатели Вирда выше 5 могут повышать Атрибуты и Навыки до соответствующего уровня. Например, подменыш, владеющий седьмым уровнем Вирда, легко может обладать Манипулированием и Обманом 7.
- Вирд определяет количество Гоблинских фруктов, которые персонаж может пронести в мир людей.
- Подменыш может заключить всего несколько магических сделок. Это количество равно текущему уровню Вирда +3. Как только это число достигает максимума, подменышу необходимо избавиться хотя бы от одной сделки, прежде чем он сможет заключить новую.
- На первых трёх уровнях Вирда подменыши мало что помнят о своём пребывании в мире фей. Начиная с четвёртого уровня и заканчивая шестым, они начинают вспоминать обрывочную информацию о своём Заточении. Некоторые обнаруживают, что они помнят местных подменных ещё по Аркадии. Другие вспоминают о вражде и предательствах, совершённых другими Потерянными в период Заточения. Так или иначе, только на 7-9 уровнях персонажи действительно вспоминают всё, что им довелось пережить. Наконец, достигнув 10 уровня Вирда, подменыш начинает буквально *переживать* своё Заточение в грёзах, что может позволить ему узнать новую информацию, на которую он не обратил

внимание раньше, когда физически находился в Аркадии. Тем не менее, мало кто из подменышей считает подобную яркость воспоминаний даром или преимуществом.

- Вирд выступает в роли защитной характеристики протагонистов, позволяющей им сопротивляться мистическим силам других существ. Например, если вампир попытается загипнотизировать персонажа, тот сможет защищаться проверкой Решительности + Вирда.

- Наконец, Вирд помогает подменышу прожить дольше, чем смог бы позволить его организм, будь он простым человеком. Подробности будут раскрыты в следующей главе, однако в целом считайте, что за каждое очко Вирда персонаж проживает на 10-15 лет дольше.

- На высоких уровнях развития (начиная с 6) Вирд позволяет подменышу обострять текущие эмоции окружающих. Это означает, что персонаж может вложить по очку Воли и Чар, чтобы вызвать эмоциональный всплеск у одного или нескольких человек (или даже других существ). Максимальное число жертв равно Манипулированию + Вирду подменыша.

Если персонаж решает использовать эту способность, известную как Бедлам, он должен пройти проверку Манипулирования + Вирда против Самообладания + Вирда каждой из жертв.

В случае успеха подменыш заставляет жертву поддаться текущей эмоции до конца сцены. Например, если она чего-то боялась, то до окончания сцены она будет избегать этого явления или даже пытаться физически спрятаться от него. Если она чего-либо хотела, она попытается достичь этого прямо сейчас.

Это состояние не гипнотизирует человека и не подчиняет его сознание протагонисту. Тем не менее, жертва начинает меньше полагаться на логику и исходит из эмоциональных, а не практических соображений.

В случае исключительного успеха подменыш заставляет жертву оправдывать своё поведение личными слабостями и капризами. В обратном случае человек может заподозрить если не чужое воздействие, то хотя бы общую ненормальность своего поведения.

На шестом уровне Вирда подменыш может использовать эту способность всего раз за хронику. На седьмом – раз за историю. На восьмом – раз в игровую встречу. На девятом – раз в день. Наконец, на десятом – каждую сцену.

Недостатки Вирда

Человек, начинающий считать себя феей – и что ещё хуже, во многом являющийся феей в теле простого смертного, – регулярно сталкивается с угрозами, исходящими из Аркадии. Прежде всего, Истинные феи интуитивно чувствуют присутствие таких подменышей. Этот эффект не имеет конкретного игромеханического проявления, поскольку столкновения с Феями не должны становиться результатами проваленных бросков и других элементов игромеханики.

Тем не менее, если персонаж достигает шестого или более высокого уровня Вирда, у него должно быть не так много шансов на избежание внимания Истинных фей. На более низком уровне Феи могут испытывать к таким подменьям интерес лишь в той степени, в которой это обеспечено их личным взаимодействием (например, хозяин сбежавшего персонажа может всё ещё искать его в мире людей или Чаше).

Кроме того, начиная с шестого уровня, Вирд заставляет протагониста искать магического насыщения с той же старательностью, с которой обычные люди ищут себе пропитание на день. Если персонаж не получает хотя бы одного очка Чар за срок, равный 11 – его уровню Вирда, его тело начинает увядать. За каждый день сверх этого срока персонаж получает по очку летального урона, который невозможно ни предотвратить, ни излечить, пока он не найдёт способ восстановить хотя бы одно очко Чар.

Наконец, начиная всё так же с шестого уровня Вирда, подменыш приобретает Слабости – особые качества, связанные с его магической сущностью.

Слабости

Слабости делятся на серьёзные и умеренные. Равным образом, они могут проявляться в *табу* и *напастьях*, где первое отражает неспособность протагониста выполнять определённые действия (или, напротив, удерживаться от их выполнения), а второе заключается в получении физического урона от различных источников, которые редко представляют угрозу для человека.

Любое действие, направленное против источника Слабости, получает штраф -3 (в случае умеренной Слабости) или -5 (в случае серьёзной).

Умеренные слабости создают подменышу только самые общие неудобства. Например, умеренное табу может заставлять Потерянного считать рисовые зёрнышки или приступать к еде только по приглашению хозяина. Напастьями могут быть страх перед церковными колоколами или звуком своего имени, произнесённого задом наперёд. Напасти наносят подменышу по очку тупого урона за раунд до тех пор, пока он не устранит источник своего страха или не сбежит от него. Табу можно преодолеть, вкладывая по очку Воли за сцену.

Серьёзные слабости могут значительно усложнить персонажу жизнь. Примером серьёзного табу может считаться буквальная неспособность выйти на улицу при свете луны или необходимость выполнять поручения каждого, кто произносит тайное имя подменыша. Для нарушения табу персонаж должен вкладывать по очку Воли за раунд. Аналогичным образом, напасти такого уровня наносят по очку летального урона за раунд.

Понижение Вирда

Для того чтобы ослабить влияние мира фей на свою жизнь, подменыш должен осознанно отказаться от всего, что касается Чар. Это должно быть именно добровольное и осознанное намерение: так, персонаж не начнёт терять силы, если окажется в заколдованном месте, мешающем прибегать к Чарам.

Как только персонаж избавится от всего запаса Чар, он должен будет провести без использования магии количество месяцев, равное текущему уровню Вирда. Если ему необходимо подпитываться Чарами для выживания, он должен поглощать только по очку Чар раз в отведённый срок (например, обладатель шестого уровня Вирда должен поглощать по очку Чар один раз за пять суток).

Персонаж может использовать только пассивные способности вроде эффектов, которыми его наделяет Обличье.

Новые Достоинство:

Чары

Чарами называются мистические силы, основанные на эмоциях. Вне зависимости от чувств, породивших те или иные Чары, любые Чары представляют собой энергию, которую феи (включая подменышей) могут использовать для воздействия на окружающий мир.

Подменыши могут высасывать Чары из любых эмоциональных взаимодействий со смертными – а иногда и другими разумными существами. Основным способом получения Чар считается простое общение со смертными. Выберите Атрибут и Навык, соответствующий текущему взаимодействию персонажа с окружающими. Например, если он подпитывается страхом жертвы, этот запас может принимать форму проверки Силы + Запугивания, а если он погружается в эмоции скорбящих во время похорон, может потребоваться бросок на Самообладание + Эмпатию. Каждый успех наделяет подменыша одним очком Чар.

Несмотря на определения вроде “высасывания” или “поглощения” эмоций, которыми пользуются и сами подменыши, подпитка чужими чувствами не приглушает эмоции жертвы. Вместе с тем, ходят слухи – и именно *слухи*, – что слишком частое поглощение чувств одного и того же индивида лишает его возможности испытывать эти чувства по-настоящему сильно. По этой причине подменыши часто стараются избегать постоянного взаимодействия с одними и теми же жертвами.

Большинство чудовищ подвержены тем же эмоциям, которые бушуют и смертных. Тем не менее, призраки и вампиры способны предоставить подменьям лишь одно очко Чар вне зависимости от числа успехов. С другой стороны, подпитка чувствами оборотня наделяет подменья удвоенным запасом Чар (принося по два очка за успех), однако до конца сцены персонаж начинает страдать от приступа истерической ярости.

Подпитка чувствами жертв, страдающих от *активных* психических отклонений (то есть пребывающих под воздействием отклонений в момент пополнения Чар) требует от персонажа пройти дополнительную проверку Решительности + Самообладания. В случае провала персонаж начинает страдать от одного из собственных отклонений. Если у него нет отклонений, он временно перенимает отклонение жертвы.

Рассказчик может как повышать, так и снижать объём Чар, которые персонаж может поглотить в той или иной ситуации. Например, если он просто сделает собеседнику комплимент, тот может и не почувствовать настоящего всплеска эмоций. С другой стороны, человек, по-настоящему бушеваемый чувствами, может предоставить подменью больше Чар.

Наконец, персонаж всегда получает дополнительное очко Чар, когда подпитывается эмоциями, связанными с его Двором.

Сны: Более редким – однако и более выгодным – способом получения Чар считается проникновение в чужие сны. Для этого подменью необходимо скрепить свои отношения со смертным магической сделкой или прибегнуть к соответствующему Договору. Проникнув в сон, подменья проходит проверку, связанную с сущностью самих видений. Как правило, это проверка принимает форму броска на Сообразительность + Самообладание + Вирд, однако первые две характеристики (кроме Вирда) могут меняться на любые другие. Например, сон, связанный с бегством от страшного зверя, может потребовать броска на Ловкость + Атлетику + Вирд, а сновидение, в котором спящий чувствует себя ребёнком, может изменить бросок на Самообладание + Эмпатию + Вирд.

Сделки: Заключение сделок может существенно повысить запас Чар подменья. Точный объём подобного пополнения зависит от сущности сделки. Подробнее это будет описано в следующей главе.

Чаща: Путешествия в Чащу, беседы с её обитателями и поглощение Гоблинских фруктов также нередко приносит героям новые Чары – как правило, наряду с огромными неприятностями.

Модифицированное Достоинство:

Ясность

В отличие от обычной человеческой Нравственности, Ясность протагониста связана больше с его психическим состоянием, нежели с его способностью уживаться в обществе смертных. Многие переломные точки, считающиеся преступлениями против Ясности, не имеют ничего общего с аморальным или предосудительным поведением.

Ясность Переломные точки

- 10 Путешествие в Чащу. Проникновение в чужие сны. Использование магии для выполнения действия, которое можно было совершить и обычными средствами. Неожиданные перемены в жизни – даже самые незначительные.
- Бросьте пять дайсов.*

- 9 Использование талисманов и других артефактов. Отсутствие связей со смертными на протяжении суток. Эгоистичные действия. *Бросьте пять дайсов.*
- 8 Нарушение обязательств и сделок (даже земного характера). Смена Двора. Нанесение вреда другому существу – даже непреднамеренное. *Бросьте четыре дайса.*
- 7 Употребление психоактивных веществ. Большие жизненные перестановки (если только они не были спланированы задолго до первых изменений). *Бросьте четыре дайса.*
- 6 Демонстрация своей истинной внешности простым смертным (не считая заговорённых). Отсутствие связей со смертными на протяжении целой недели. Явное проявление магии на глазах у свидетелей. Ограбление или крупная кража. *Бросьте три дайса.*
- 5 Убийство другого подменыша или двойника. *Бросьте три дайса.*
- 4 Нарушение формальных или магических сделок. Неожиданные и по-настоящему значимые перестановки в жизни (примерами могут служить беременность или потеря дома). Спланированное или даже непреднамеренное убийство. *Бросьте три дайса.*
- 3 Причинение вреда смертным через изменение их сновидений. Отсутствие связей со смертными на протяжении месяца. Похищение. Получение отклонений *не* в результате падения Ясности. *Бросьте два дайса.*
- 2 Убийство смертного. Жестокие или многочисленные преступления (включая убийства), направленные против других сверхъестественных существ. *Бросьте два дайса.*
- 1 Проведение хоть сколько-нибудь заметного времени в Аркадии. Длительный или личный контакт с Истинной феей. Потеря своей человеческой личности, не позволяющая и дальше выдавать себя за простого смертного. Жуткие преступления наподобие пыток или абсолютная нечеловеческая развращённость. *Бросьте два дайса.*

Преимущества Ясности

Помимо здоровой психики, высокая Ясность приносит подменышу некоторые преимущества. Прежде всего, подменыш с восьмым или более высоким уровнем Ясности получает +2 дайса к проверкам восприятия благодаря обострённым чувствам. Они постоянно следят за наличием (или отсутствием) изменений в окружающем мире.

Кроме того, при обладании хотя бы 6 уровнем Ясности игрок может вложить очко Воли и попросить Рассказчика сделать тайный бросок на Ясность протагониста. В случае успеха персонаж интуитивно чувствует присутствие сверхъестественных явлений, предметов, существ или даже эффектов рядом с собой. Исключительный успех позволяет определить сущность этих эффектов или явлений хотя бы в общих чертах.

Обратная сторона Ясности

На низких уровнях Ясности персонаж начинает терять способность отличать реальное от магического. На 4 и 5 уровнях он получает штраф -1 к проверкам восприятия. На 2-3 уровнях этот штраф вырастает до -2. На первом и нулевом уровне этот штраф равен -3.

Стоит заметить, что если подменыш утрачивает все уровни Ясности и достигает нулевой отметки этой характеристики, он выходит из-под контроля игрока. С этого момента им управляет Рассказчик. Как правило, такой подменыш окончательно утрачивает способность различать возможное и невозможное, реальное и нереальное. Иногда он просто исчезает из фригольда, и никто его больше не видит.

Восстановление Ясности

Проклятие любого подменыша заключается в том, что он должен сознательно обращать внимание на различия между мирами людей и фей. Поэтому персонажи не могут повысить Ясность, просто совершая “хорошие поступки”. Они всегда – *всегда* – должны вкладывать очки опыта в повышение этой характеристики.

Преимущества

Подменыши обладают доступом к большинству Преимуществ, которыми пользуются и простые люди. Некоторые из этих характеристик, наподобие *Сногшибательной внешности* и *Вдохновителя*, даже настоятельно рекомендуются для подменышей, если только это не идёт вразрез с их личной историей.

Тем не менее, подменыши не могут приобретать *Потустороннее чувство*, а многие Социальные Преимущества наподобие *Статуса*, *Слуг* и *Известности* могут быть заблокированы Рассказчиком в начале игры. В конце концов, мало кто из подменышей успевает обзавестись друзьями в мире людей вскоре по возвращении из Аркадии.

По очевидным причинам, протагонисты не могут приписывать Преимущества наподобие Союзников или Наставника к Истинным феям.

Новые Преимущества

Репутация при дворе (от • до •••••)

Эффект: Ваш персонаж снискал себе добрую репутацию при *чужом* Дворе – именно при чужом (в дополнение к тому, в котором он состоит). Прежде всего, это Преимущество добавляет бонус к Социальным проверкам, связанным с представителями чужого Двора, хотя персонаж получает лишь ополовиненный бонус с округлением вверх (например, Репутация при дворе ••• будет предоставлять +2 дайса).

Кроме того, персонаж получает доступ к Договорам выбранного Двора, хотя он может изучать только те статьи, которые уступают этому Преимуществу на один уровень. Таким образом, персонаж, обладающий Репутацией при Весеннем дворе ••••, сможет осваивать только первые три статьи Договоров Весеннего двора.

Урожай (от • до •••••)

Эффект: Персонаж, обладающий этим Преимуществом, знает, как выжать максимум из определённого способа поглощения Чар. Во время приобретения этого Преимущества игрок должен выбрать конкретный способ высасывания Чар: например, через сны, подпитку чужими эмоциями или через поглощение Гоблинских фруктов. Каждое очко этого Преимущества добавляет +1 дайс к проверкам поглощения Чар указанным способом.

Лунка (от • до •••••, особенности)

Эффект: Лунками называются тайные убежища, защищённые от глаз посторонних. Вопреки своему названию, лунка может принимать форму простого дома, или огромной пещеры, или лесной поляны. Важно лишь то, что хорошая лунка спрятана от охотников из Аркадии – как и от многих земных чудовищ.

Лунка обладает четырьмя внутренними характеристиками: размером, удобствами, дверьми и помехами. Как нетрудно предположить, размер лунки определяет общий объём пространства, которое персонаж может задействовать в своём тайном убежище.

Размер лунки

•

••

•••

••••

•••••

Пример

Обычная квартирка или подземный тайник; 1-2 комнаты

Просторная квартира или семейный домик; 3-4 комнаты

Склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат или обширный земельный участок

Заброшенный особняк или сеть подземных туннелей; 9-15 комнат или внутренних покоев

Роскошный особняк или широкая сеть туннелей; бесчисленные комнаты и покои.

Удобства определяют наличие как земных, так и магических благ, которыми может пользоваться хозяин лунки.

Удобства	Приблизительный уровень благ
•	Самые общие приспособления для уютной жизни
••	Редкие и дорогие предметы как эстетического, так и практического толка
•••	Роскошь и великолепии
••••	Одна-две магические услуги наподобие живых шахматных досок, готовых самостоятельно играть с посетителем, или комнаты, изменяющейся в зависимости от настроения своего хозяина.
•••••	Практически – или буквально – любые блага, известные миру людей. Сразу несколько магических услуг.

Двери определяют количество входов, ведущих в лунку из реального мира и Чащи. По умолчанию лунка имеет только одну дверь в физический мир и одну – в загадочное пространство Чащи. Каждое очко дверей позволяет создать ещё один вход в лунку, который может находиться как в Чаще, так и в мире людей. Подобные входы и выходы можно привязать только к тем местам, которые редко подвергаются изменениям. Ничто не мешает всем членам ватаги создать по одному входу в общую лунку из своих личных домов – или даже отдельных лунок.

Помехи отражают наличие как обычных, так и магических барьеров, защищающих лунку от обнаружения. Каждое очко помех отнимает -1 дайс у любых персонажей, пытающихся отыскать лунку или проникнуть в неё снаружи. Это касается даже Истинных фей и бесчисленных обитателей Чащи. Кроме того, в случае физического столкновения с противниками внутри лунки хозяева получают +1 очко Инициативы за каждый уровень помех.

Особенности: Персонажи могут приобретать и развивать любые качества лунки вкладчину. Это не мешает им поддерживать и отдельную лунку, если им нужно личное пространство, в которое не смогут попасть даже другие члены их ватаги.

Мантия (от • до •••••)

Эффект: Мантией называется паранормальная связь персонажа с эмоциями, которым посвящён его Двор. Помимо других эффектов, Мантия незначительно изменяет его иллюзорный облик. Например, если персонаж состоит в Осеннем дворе и обладает Мантией •, его появление в комнате может сопровождаться порывом холодного ветра. Мантия ••• наделит его иллюзорный облик опавшими листьями, которые будут кружиться у него над головой или оседать у него под ногами. Наконец, при достижении пятого уровня Мантии персонаж начнёт окружать себя мёртвой тишиной, свойственной осеннему лесу. Смертные не замечают эти эффекты, хотя самые восприимчивые из них могут чувствовать себя несколько странно при общении с персонажем.

За каждый уровень этого Преимущества персонаж, обладающий Мантией, получает по +1 дайсу к Социальным проверкам, связанным с соответствующим Двором. Кроме того, он получает бонусы, описанные ещё в первой главе (например, +1 уровень Здоровья для членов Летнего двора).

В дополнение к этому, Мантия позволяет подменышу осваивать Договоры своего Двора, поскольку большинство Договоров предъявляют к подменным требованиям, связанные с доступной им Мантией.

Наконец, лидер Двора получает особое преимущество, известное как “корона”. Корона проявляется только в том случае, когда во фригольде состоит хотя бы несколько подменьшей из одного Двора. Как правило, она обретает силу только в то время года, которое соответствует самому Двору, хотя самые опытные и влиятельные лидеры иногда обретают корону даже в другие месяцы.

• **Зелёное благословение:** Лидер Весеннего двора может вложить очко Воли, чтобы добавить значение своей Мантии к числу успехов, полученных при сборе Чар. Хотя он

сам может воспользоваться этим преимуществом всего раз, он может передавать зелёное благословение и другим персонажам. Для этого ему достаточно коснуться подменыша, которого он хочет наделить этим правом. Всего Зелёным благословением может воспользоваться число персонажей, равное Мантии Весеннего лидера (включая его самого). Это ограничение действует до конца сессии.

- **Чёрное копье:** Во время участия в поединках или других соревнованиях вида “один на один” предводитель Летнего двора может вложить очко Чар, чтобы получить бонус к Инициативе, равный собственной Мантии. Кроме того, его невозможно застать врасплох. За одну сессию персонаж может воспользоваться этим благословением несколько раз, точное число которых равно его Мантии.

- **Тайное пиршество:** Один раз за сессию лидер Осеннего двора может потратить минуту на осмысление важных тайн, которые он узнал с начала этой игровой встречи. За каждую *значимую* тайну или за каждое редкое сведение, которое стало ему известным в последнее время, он получает два очка Чар. Эти очки записываются отдельно от обычного запаса, однако их можно тратить только на использование Договоров, проникновение в чужие грёзы, путешествия в Чашу и активацию талисманов. По окончании сессии незадействованные Чары утрачивают свою силу.

- **Пепельное торжество:** Один раз за сессию лидер Зимнего двора может превратить очко Чар в очко Воли – до максимума, равного его Мантии. Новые очки Воли могут превышать его стандартный рейтинг, хотя незадействованные очки теряются в конце сессии. Кроме того, непосредственно в той сцене, в которой персонаж активировал эту способность, значение его Воли получает бонус размере его Мантии, что может существенно повысить его сопротивляемость магическому воздействию.

Новая личность (• или •• или •••)

Эффект: На первом уровне этого Преимущества персонаж может только изображать другого человека – например, переодеваясь в новый костюм и произнося слова с экзотическим акцентом. Второй уровень наделяет его всеми необходимыми документами, хотя по-настоящему старательная проверка выявит факт подделки. На третьем уровне этого Преимущества персонаж может одурачить даже профессионалов: в частности, его новое имя и ложная информация могут значиться в официальных базах данных.

Персонаж может создать несколько разных личностей, в случае чего ему необходимо приобрести это Преимущество несколько раз.

Талисман (от • и выше)

Эффект: Ваш персонаж обладает одним или несколькими талисманами – заговорёнными предметами, приносящими ему удачу, помогающими исцелять раны или наделяющими его другими благами. Каждый талисман обладает собственным значением, которое может равняться этому Преимуществу или уступать ему – но не должно его превышать. Например, персонаж, обладающий четвёртым уровнем этого Преимущества, может располагать как одним талисманом четвёртого уровня, так и двумя талисманами второго уровня или четырьмя – первого уровня.

Стоит заметить, что это Преимущество носит обманчивый характер. Персонаж может обладать любым количеством талисманов, не приобретая ни одного очка этого Преимущества. Тем не менее, если игрок вкладывает очки опыта в развитие этого Преимущества, он гарантирует, что Рассказчик постарается сделать всё для сохранения этого талисмана.

Например, Рассказчик всегда может заявить, что у персонажа украли талисман, который он нашёл в ходе игры. Однако Рассказчику рекомендуется дважды подумать, прежде чем он отберёт у игрока талисман, купленный за очки этого Преимущества. Такой ход имеет смысл использовать только в том случае, если это поможет обогатить историю – и не обидит самого игрока.

Примечание: Как будет видно из следующей главы, существует особая категория талисманов, известных как безделушки. Такие предметы во многом напоминают обычные талисманы, однако они обладают лишь одноразовым колдовским эффектом. Если игрок хочет приобрести безделушки за очки опыта, считайте, что один уровень Талисмана равен трём безделушкам.

Обличья

Ни один человек не способен избежать изменений даже при самом коротком путешествии в царство фей. Большинство подменышей провели в Заточении *годы*. Некоторые говорят о десятилетиях или даже веках томительной службы в Аркадии. Хотя каждый подменыш пережил собственный, уникальный вариант Заточения, всех Потерянных объединяет одна черта: каждый из них – до последнего – сам превратился в фею. И подобное превращение не ограничивается одним лишь мускульным изменением. Феи иначе мыслят. Они обладают нечеловеческими способностями. И что хуже всего, они страдают от всевозможных проклятий.

Поскольку многие пленники обладают схожей историей изменений, подменыши говорят о шести Обличьях – своего рода “семьях” Потерянных. Обличье почти всегда связано с сущностью повелителя, которому служил пленник, однако приоритетным фактором в формировании его Обличья считается деятельность, которой его заставляли заниматься. Во многом это связано с тем, что Феи редко выглядят и ведут себя одинаково на протяжении долгого срока.

Возможно, тщедушный гоблин, похитивший современного человека, сто лет назад выглядел как прекрасный принц, а до этого – как согбенная ведьма. Однако если во всех трёх своих воплощениях он заставлял своих пленников преследовать добычу в волшебном лесу подобно диким гончим, все трое подменышей станут Зверями. Едва ли хоть кто-нибудь из них станет Светлейшим лишь потому, что в одном из своих воплощений их повелитель выглядел как златовласый принц.

Хотя миру подменышей известно лишь шесть наиболее общих Обличий, каждое из них подразделяется на бесчисленное количество младших племён, известных как роды. Подменыши из одного рода обладают ещё большим сходством во внешности и истории Заточения, чем представители одного Обличья. Тем не менее, далеко не все Потерянные состоят в определённом роде. Аналогичным образом, некоторые из них состоят в родах, о которых не слышал никто, кроме них самих.

Звери

Зачем мне такие большие глаза? Чтобы лучше тебя видеть.

Во время поездки по дальним странам богатый купец посещает безлюдный особняк, в котором двери раскрываются сами собой, а на столе то появляются, то исчезают вина и яства. Прогуливаясь по двору, он находит аленький цветочек, прекрасней которого нет на свете. Купец срывает цветочек, и только тогда появляется жуткий хозяин дома.

Чудовище требует, чтобы взамен на собственную жизнь купец отправил к нему свою младшую дочь. Купец соглашается. Когда он посещает заколдованный дом в следующий раз, он находит лишь труп своей дочери.

Разумеется, чудовище не стало убивать свою невесту. Оно обвенчалось с ней и исчезло в мире, недоступном для зрения и понимания простых смертных. Вместо неё на земле остался магический двойник, от которого чудовище избавилось собственными руками.

Что касается настоящей невесты, то после свадьбы она сама стала чудовищем.

Сущность

Звери охвачены постоянным буйством эмоций, страстей и инстинктов. Чего им никогда не хватает, так это простой рассудочности. Было бы непростительным преувеличением назвать их *глупыми* существами – во всяком случае, большинство из них проявляют неслыханную смекалку, – однако им трудно думать сложными концепциями.

Когда похитители привели их в Аркадию, эти подменыши получили роли, свойственные животным. Возможно, их заставляли преследовать жертв в лесах и долинах. Возможно, их превратили в змей или птиц и держали в золотых клетках. А возможно, их целую вечность откармливали на скотобойне только затем, чтобы в конечном счёте убить – и воскресить, чтобы откармливать их до следующей пирушки.

Когда Звери сбежали, им пришлось вернуть себе не только человеческий облик и душу, но и само *мышление*. Для тех из них, кто ещё слишком недавно вернулся из Чащи – и ненавистой Аркадии, – процесс мышления кажется столь же полузабытым, что и мир вокруг них.

Если у Зверей и есть настоящее преимущество перед другими подменными, то это аура первобытной живости. Любой, кто оказывается рядом с ними, чувствует, что он жив – прямо здесь и прямо сейчас. Они могут быть весёлыми или пугающими – иногда даже одновременно, – но и простого наблюдения за Зверем бывает достаточно, чтобы почувствовать прилив жизненных сил.

Внешность: Звери отражают черты тех животных, роль (или даже облик) которых они воплощали в Аркадии. Чаще всего они обладают чертами земных животных, однако это необязательно: неслучайно чудовище из сказки про аленький цветочек на многих языках мира называется Зверем. Некоторые представители этого вида и вовсе совмещают черты сразу множества разных животных.

Черты животных распространяются на поведение этих подменных. Многие из них воплощают образ, а не физический облик животного: например, лиса будет коварной, крыса – подлой, а лев – благородным.

Биография: Почти всех Зверей похитили потому, что они были в определённом смысле невинны. Некоторые доверяли незнакомцам или даже сами предлагали им помощь. Некоторые уходили в лес без друзей. Некоторые во всём оставались наивны подобно маленьким детям.

Так или иначе, именно эта простота позволяет Зверям сохранить рассудок. Им не так трудно ужиться с душой животного в своём теле, поскольку им изначально была знакома простая жизненная интуитивность, наивность и простота.

Заточение: Как уже говорилось, многие Звери жили в Аркадии в телах диких животных. Даже те из них, кто сохранил свой человеческий облик, начинали хотя бы *мыслить* как звери. Возможно, этим подменным труднее всего вспомнить, чем именно

они занимались в период Заточения, поскольку они ничего не старались запомнить. Для них не было прошлого или будущего – только манящее и пугающее настоящее.

Создание персонажа: Едва ли это покажется удивительным, но большинство Зверей развивают Физические Атрибуты, Навыки и Преимущества. Это не означает, что они не могут приобретать характеристики, воплощающие социальные или умственные стереотипы животных, однако чаще всего волк будет выносливым, а паук – ловким.

Всё это, разумеется, не касается Знания животных. Практически каждый Зверь обладает весьма и весьма внушительным уровнем этого Навыка – вне зависимости от своего животного происхождения.

Благословение: При проверках Знания животных Звери получают эффект снова-восьмь, фактически позволяющий им перекидывать каждый успех. Кроме того, они могут вкладывать Чары для повышения Самообладания и Внушительности по цене один к одному. Этот бонус распространяется лишь на один бросок.

Проклятие: Звери не перекидывают результаты 10 при проверках Интеллекта, а использование нетренированных Ментальных Навыков налагает штраф -4.

Ключевой Договор: Клык и коготь

Роды

Тяжеловозы воплощают образы лошадей, слонов, мулов, верблюдов, козлов и других животных, традиционно ассоциирующихся с упорством. Они обладают **Стоическим терпением**: возможностью вложить очко Чар для добавления +2 дайсов к любым проверкам Выносливости до окончания сцены.

Охотники воплощаются образы агрессивных хищников, от волков и ястребов до крокодилов и змей. Они обладают Клыком и когтем: способностью наносить летальный урон в невооружённом бою.

Скакуны постоянно движутся. Вне зависимости от того, воплощают ли они образ кролика, антилопы или другого стремительного создания, они наделены **Скоростью ветра**: двумя дополнительными очками Скорости.

Ползуны воплощают образы пауков, многоножек и других маленьких хищников. Они могут похвастаться **Безупречным равновесием**: способностью утраивать Защиту при Уклонении вместо обычного удвоения.

Верхолазы связаны с образами обезьян, енотов и других существ, обожающих лазить по отвесным поверхностям. Они обладают **Привычкой к лазанью**: умением карабкаться даже по скользким и влажным поверхностям с бонусом +3.

Пловцы воплощают образы рыб, уток, тюленей и даже магических существ, связанных с водным пространством. Благодаря **Водному организму** они способны проводить под водой до 30 минут без нужды в кислороде, а их скорость передвижения под водой равна скорости бега по суше.

Отравители связаны с образами ядовитых существ, будь то отдельные разновидности змей, пауков или насекомых. Благодаря **Ядовитому укусу** они способны один раз за сцену наполнить свой укус смертоносной субстанцией. В этом случае их рукопашная атака не наносит обычного урона, однако автоматически вызывает у жертвы отравление с Токсичностью, равной Вирду подменыша.

Летуны могут жить на земле, однако их сущность связана с образами летучих мышей, птиц или бабочек. Они обладают **Небесным даром**: возможностью парить в воздухе, вложив очко Чар. В этом случае они парят на протяжении нескольких минут, точное число которых равно их уровню Вирда. Они не могут подниматься выше, однако способны изменять направление своего движения, фактически передвигаясь в воздухе с обычной Скоростью. В дополнение к этому, Летуны получают урон только за каждые 15 футов падения. Это означает, что летальный урон угрожает им только при падении со 150 футов.



Стереотипы

Мороки: Они понимают нас. Они знают, что с наступлением темноты засыпает лишь половина этого мира.

Элементали: Мы слышим сердцебиение мира и чувствуем запах его крови. Они слышат его дыхание. Трудно сказать, чего у нас больше: сходств или различий.

Светлейшие: У них слишком много силы для тех, кто даже не пахнет как существо из плоти и крови.

Огры: Если решил кем-нибудь перекусить, даже не смотри в мою сторону.

Согбенные: Хитрые и изобретательные создания. Жаль, что они всегда по другую сторону от нас.

Вампиры: Это что, клыки? Я покажу им клыки!

Оборотни: Я знаю, что мы похожи. Вот только я получил свою душу назад.

Маги: Нечеловеческие души в человеческих телах. Я бы не стал им доверять.

Смертные: Нет, тебе не понравится у меня дома. Лучше пойдём к тебе. Напомни, как тебя зовут.



Мороки

Ты ничего не слышал. Это просто твоё воображение.

Молодой парень говорит своей девушке, что если верить легендам, в пятидесяти верстах от города феи встречаются друг с другом при свете звёзд. И он собирается проверить достоверность этих преданий. Девушка плачет и умоляет его не ходить, но он слишком весел и не собирается её слушать. Он отправляется на собрание фей, и к собственному удивлению встречает этот прекрасный, зловещий, безумный, дивный народец. Феи принимают его в свои ряды и забирают с собой.

За час до рассвета девушка слышит голос возлюбленного, который просит её открыть дверь. Она выходит на улицу и пропадает. Возможно, спустя много лет парень сумеет вернуться в свой родной мир. Но его девушка останется в царстве чудовищ навеки.

Сущность

Каждого Морока наказало его собственное любопытство. Эти подменыши знали об опасностях ночи, однако любили тьму слишком сильно, чтобы обращать внимание на какие-либо угрозы. В конечном счёте они попали туда, куда не должны были заходить. Или заговорили с ночным прохожим, с которым не должен был говорить ни один смертный. Когда эти подменыши понимают, какую опасность таит ночной мир, у них уже не остаётся времени передумать.

Многие из них утверждают, что им было труднее бежать на Землю, чем большинству Потерянных, потому что им приходилось скрываться в тенях столь чёрных, что ни один другой человек никогда не нашёл бы дорогу сквозь эту вечную тьму.

Внешность: Мороки выглядят ирреально. Окружающим постоянно кажется, что эти люди принадлежат к материальному миру только частично. Они худошавы и высоки. Их глаза темны и невыразительны. Они могут и не казаться *теньями*, однако они производят странное ускользающее впечатление, как если бы они никогда не находились в физическом мире *по-настоящему*.

Биография: Мороки обрекли себя на страдания из-за жажды узнать секреты, не предназначенные для их разума. Многие из них не знали, что они нарушают какие-либо запреты, однако некоторые интуитивно чувствовали, что они рискуют перешагнуть за черту, за которую не должен заходить ни один смертный.

Заточение: Как и другие подменыши, Мороки помнят далеко не все подробности своего пребывания в мире фей. Тем не менее, все они вспоминают чувство постоянного страха. Одних заставляли бродить по миру нескончаемой ночи со странными поручениями. Других что-то преследовало в лабиринте без малейших источников света. Третьи день за днём – или лучше сказать *ночь за ночью* – переписывали старинные книги, в которых не было ни одной человеческой фразы, в то время как что-то ломилось в их тёмный скрипторий. Так или иначе, Заточение каждого Морока проходило во тьме – даже если и не физической.

Создание персонажа: Большинство Мороков отличает развитая смекалка и нечеловеческое проворство. В целом, многие из них развивают Атрибуты, попадающие в категорию Аккуратности: то есть Сообразительность, Ловкость и Манипулирование. Тем не менее, им также свойственна развитая Решительность и высокий уровень Самообладания. Из Навыков Мороки чаще всего осваивают Скрытность, Кражу, Образование, Ремесло и Обман.

Благословение: Мороки перебрасывают “девятки” при проверках Скрытности и могут вкладывать Чары в повышение любого запаса дайсов, основанного на Скрытности, Сообразительности и Обмане. Каждое очко Чар добавляет к броску +1 дайс.

Проклятие: Мороки получают штраф -1 к активации любых Договоров в пределах дневного времени. Если они находятся под прямыми солнечными лучами, штраф вырастает до -2.

Ключевой Договор: Тьма

Роды

Антиквары живут в окружении древних книг и реликвий далёкого прошлого. Они хранят **Ключи к знаниям**, которые наделяют их преимуществом снова-девяť при проверках Расследования и Образования. Кроме того, они могут вложить очко Чар, чтобы задать Рассказчику один вопрос по правилам использования Энциклопедических знаний. Если персонаж уже обладает этим Преимуществом, вложение очка Чар просто добавляет +3 дайса к проверке.

Покойники давно привыкли к виду усопших. **Могильное зрение** позволяет им вкладывать по очку Чар за сцену, чтобы наделять себя способностью видеть души умерших людей.

Кровопийцы имеют не так много общего с вампирами, однако пребывание в мире фей научило их использовать жизненные силы других людей для повышения своего тонуса. Эта способность, известная как **Похищение жизненных соков**, требует от подменыша прикоснуться к другому созданию и вложить очко Чар. В этом случае жертва получает очко летального урона, в то время как Потерянный устраняет очко летального или тупого урона *либо* смягчает очко агgravированного урона до летального. В пределах сцены эту способность можно использовать по одному разу за каждый уровень Вирда.

Хамелеоны способны притворяться людьми, которых они хоть раз встретили лично. Этот дар, известный как **Изменчивый облик**, добавляет +3 дайса к проверкам Сообразительности + Обмана при попытках подменыша выдать себя за другого человека. Более того, эту способность можно использовать даже для изменения истинного обличья подменыша – в дополнение к его Маске.

Черви привыкли жить под землёй. Благодаря **Гибкому телу** они способны вложить очко Чар и попытаться выскользнуть из любых оков или протиснуться в по-настоящему узкое пространство. В первом случае они проходят проверку Ловкости + Атлетики: успех позволяет освободиться от любых фиксаторов, будь это верёвки, наручники или цепи. Во втором случае персонажу необходимо пройти продолжительную проверку Ловкости + Атлетики и набрать три или больше успехов, в зависимости от длины отверстия.



Стереотипы

Звери: Я бы не полагался на одни лишь инстинкты. Они подводят гораздо чаще, чем можно подумать.

Элементали: Вы правда думаете, что если вы понимаете этот мир, то вам нечего в нём бояться? Ох, не хотел бы я оказаться на вашем месте.

Светлейшие: Почаще оглядывайтесь. Нет, это не угроза. Просто почаще оглядывайтесь.

Огры: Да, я серьёзно. Иди туда первым. Я буду оборонять тыл.

Согбенные: Рад встретить того, кто ценит прилежность, вдумчивость и эффективность. Если хочешь, можешь работать при свете. Я буду неподалёку.

Вампиры: Эти твари похожи на Фей. На вашем месте я бы не спускал с них глаз.

Оборотни: Ещё один повод избегать долгих ночных прогулок.

Маги: Осторожнее. Не высывайтесь. Если они заподозрят, что вы знаете или храните что-то, что может представлять для них ценность, они разгонят тени и станут искать вас по всему городу.

Смертные: Вы дружите с солнцем. О да, для меня это имеет большое значение.



Элементали

Земля ни о чём не забудет. Потому что я ни о чём не забуду.

Однажды на свете жила русалка. Когда-то она, разумеется, была простым человеком, однако в конечном счёте её похитил злой речной дух. Он сделал её своей женой, и с тех пор русалка заманивала в реку красивых мужчин, чтобы её супруг затаскивал их под воду и поедал за обедом.

В один прекрасный день русалка устала от жестоких прихотей своего мужа и сбежала в город. Но там она обнаружила, что её больше никто не помнит. Оказалось, что ещё в тот злополучный день, когда речной дух похитил её, домой вернулась другая девушка, похожая на неё. Родные считали её настоящей, и никто не скорбел о самой русалке.

Разочарованная и несчастная, русалка вернулась под воду, надеясь, что муж простит её. На следующий день её расчленённое тело прибило к берегу. Местные собрали куски её тела и захоронили их в безымянной могиле. Никто не скорбел о ней – даже родные.

Сущность

Считается, что Элементали возвращаются в земной мир реже других подменышей, потому что у них не так много причин для побега. Заточение в царстве фей изменило их, пропитав саму их сущность магическими стихиями. Многие из них не помнят, кем они были в мире людей, а если и помнят, то не ассоциируют себя с этими личностями.

Если другие подменыши всё ещё остаются людьми, вернувшись в родной мир после длительного пребывания в царстве фей, то Элементали во многом представляют собой фей, заброшенных в чуждый им мир людей.

Внешность: Каждый Элементаль воплощает определённую стихию или явление. Один будет тёплым на ощупь. В голосе другого будет звучать эхо далёкого грома. От третьего будет отдавать холодом.

Биография: Подобно силам природы, которые выполняют определённую функцию в мире людей, Элементали играли определённую роль в царстве фей. Их похитили потому, что они были эффективны. Музыкант сочинял прекрасные композиции. Страж обладал достаточной сноровкой, чтобы Фея захотела сделать его своим личным телохранителем. Светский лев был настолько хорош собой, что в него влюбилась красавица из иного мира. Что бы ни послужило причиной для их похищения, мало кто – если вообще кто-либо – из Элементалей попал в царство фей по чистой случайности.

Заточение: Элементалям трудно объяснить, чем они занимались в Аркадии, потому что для этого собеседнику нужно самому обладать опытом службы в качестве Элементаля. Эти подменыши выполняли функции, не имеющие ничего общего с работой обычных людей. Они были камнями. Они были громом. Они были пламенем.

Создание персонажа: Описать “стандартные” характеристики Элементаля практически невозможно. Всё в его сущности зависит от роли, которую он играл в мире фей. Безусловно, некоторые навыки он мог освоить ещё до того, как его похитили – однако поскольку Феи заинтересовались им как раз потому, что он идеально подходил для выполнения определённой работы, он всё равно должен был обладать характеристиками, соответствующими его роли. Иными словами, вместо использования каких-либо рекомендаций, определитесь с “функцией” своего персонажа и адаптируйте к ней Атрибуты, Навыки и Преимущества.

Благословение: Один раз в день персонаж может вложить очко Чар и добавить к Здоровью значение своего Вирда. Эти временные очки Здоровья пропадают по окончании сцены.

Проклятие: Элементали с трудом понимают других людей. Они не перекидывают “десятки” при проверках Манипулирования, Эмпатии, Коммуникабельности, Убеждения и Экспрессии, если только речь не идёт об активации Договора с элементами.

Ключевой Договор: Элементы

Роды

Наследники воздуха служили в Аркадии силами дыма, ветра и облаков. Их отличает **Скорость Зефира** – бога ветров из греческой мифологии. Эта способность позволяет подменышу вложить очко Чар, чтобы добавить свой Вирд к Инициативе или Скорости до конца сцены. Вложив два очка Чар, персонаж сможет добавить Вирд к обоим характеристикам.

Земные хранители отвечали за плодородность почвы и прочность гранита. **Земная мощь** позволяет им вкладывать очки Чар в добавление дайсов к любому небоевому броску, основанному на Силе, по цене один к одному.

Огненные сердца работали с пламенем, электричеством и теплом. Их **Сияющий разум** позволяет вкладывать очки Чар в добавление дайсов к проверкам Сообразительности.

Водяные выполняли приказы Истинных фей в водных бассейнах. Благодаря **Водному дару** они могут вложить очко Чар, чтобы фактически превратить себя в водное существо до окончания сцены. Это означает, что до конца сцены подменыш не нуждается в воздухе и плавает с удвоенной Скоростью. С другой стороны, он не сможет дышать, если выберется на сушу, пока не вложит ещё одно очко Чар (или пока не пройдёт текущая сцена).

Манекены играли в Аркадии роль неодушевлённых предметов, хотя в загадочном мире фей это не обязательно приравнивалось к *неподвижности*. Благодаря **Таланту ремесленника** Манекены осваивают Договоры с мастерством за 5 очков опыта за новый уровень. Кроме того, если они не имеют ни одного очка в Навыке Ремесла, его проверки проходят со штрафом -1 вместо -3.

Заледенелые совмещают тяжесть арктических льдов и нежность первых снежинок. **Ледяной голос** позволяет им перекидывать результаты 10 и 9 при проверках Запугивания и Обмана, и они могут перебросить проваленный бросок Запугивания целиком, вложив очко Чар.

Древокровные связаны с травами и растениями. Благодаря **Слиянию с листвой** они перебрасывают результаты 10 и 9 при проверках Скрытности и Выживания в любых местах, обладающих хоть сколько-нибудь заметным количеством живых растений. Кроме того, вложив очко Чар, они могут попробовать спрятаться даже за самым крохотным кустом (в этом случае персонаж всё равно обязан пройти проверку Скрытности, однако факт остаётся фактом: он действительно может избежать внимания преследователей, просто запрыгнув за клумбу или распластавшись в невысокой траве).



Стереотипы

Звери: Вы близки мне как братья. Жаль, что вы так доверяете своей второй половине.

Мороки: Если захотите увидеть, что меня пугает – только скажите.

Светлейшие: Что, простите? Вы воплощаете силу самой природы? Знаете, а вы мне нравитесь. Давненько я так не смеялся.

Огры: Не стой у меня на пути. А то я сделаю что-нибудь такое, о чём ты будешь жалеть куда больше, чем я.

Согбенные: Можешь докапываться до чего угодно. Главное, чтобы не здесь.

Вампиры: Кажется, меня сейчас вырвет.

Оборотни: Нет, правда, я рад, что вы сюда заглянули. Когда, говорите, вы собираетесь в путь?

Маги: Знаешь, в чём разница между нами? Я не жульничаю. Я и есть магия.

Смертные: Вы калечите землю. Вы рубите лес. Вы превращаете облака в тучи прогорклого дыма. Почему же, во имя всего святого, я так вам завидую?



Светлейшие

Сейчас ты пойдёшь и купишь мне выпить. А потом я буду смеяться над тобой.

И ты это знаешь. Но ты всё равно это сделаешь, потому что я так решил.

Один юноша мечтал покорить сердце самой красивой девушки из своей деревни. Однажды ночью он испёк пирог по загадочному рецепту, о котором ему рассказала бабушка. Он сел в темноте и стал ждать. Вскоре в дверь вошла тёмная фея, но парень сказал: “Это не для тебя”. Потом в дверь вошла иссохшая ведьма, но он схватил её за руку и сказал: “Это не для тебя”. А потом в дверь вошла самая прекрасная женщина, которую он когда-либо видел. И поскольку он был не в силах что-либо вымолвить, она сама взяла пирог и сказала: “Это для меня”.

И он остался с ней на всю жизнь. Она от него ничего не требовала. Более того, она исполняла его желания – но таким образом, что он сам жалел, что связался с ней. Когда он попросил богатств, она помогла ему вступить в брак с согбенной старухой. Она была богата, и он мог транжирить её состояние, но она всё не умирала, и ему приходилось жить с ней годами. Тогда юноша попросил свою благодетельницу сделать так, чтобы старуха наконец отправилась на тот свет – и фея наслала на деревню чуму, которая унесла жизнь старой карги вместе со всеми, кого любил юноша. Когда наконец юноша попросил фею даровать ему смерть, она всё так же беспрекословно исполнила его волю.

Однако в конечном счёте он понял, что так и не умер. Он лишь погрузился в глубокий сон, и его закопали живьём. Когда он открыл глаза у себя в гробу, его ушей донёлся знакомый голос, который сказал: “Это для меня”. И если бы кто-нибудь откопал этот гроб, внутри он нашёл бы лишь камни и высушенные листья.

Сущность

Такова сущность Фей и Светлейших. Они живут лишь затем, чтобы им поклонялись. Они хотят обожания – и получают его. Парадоксально это или естественно, но Светлейшие редко верят другим подменным, утверждающим, что им было трудно сбежать из Аркадии. В глазах Светлейших, труднее всего пришлось им. Они жили в раю. Аркадия была полна сладкой боли, но их любили и обожали. Они были особенными.

Когда они наконец сбежали – или были отпущены в земной мир против собственной воли, – с каждым шагом сквозь Чашу они всё больше осознавали, что теперь им придётся учиться жить в мире, который считает их заурядными.

Светлейшие часто становятся предводителями Потерянных. В то время как остальные подменыши страдают от нравственных колебаний, страхов или даже простого комплекса неполноценности, Светлейшие привыкли чувствовать себя главными. Это не означает, что они часто становятся хорошими руководителями, однако многие из них отличаются столь неотразимой харизмой, что даже другие подменыши не всегда понимают, что их предводитель лишь упивается своей властью, ничем её не подкрепляя.

Внешность: Любой из Светлейших красив – и его красота никогда не бывает обычной. Они сногсшибательны. Они безупречно ухожены. Они источают соблазнительные ароматы, даже когда не используют никаких духов. В своём истинном обличье они, как правило, кажутся нечеловечески стройными и высокими. Многие из них отличаются заострёнными ушами и тонкими губами.

Биография: Каким бы талантом ни отличался Светлейший до похищения, его выбрали потому, что он очаровывал. Он мог быть красив физически – или просто талантлив. Он мог быть музыкантом или оратором, улаждающим слух. Он мог быть искусным танцором. Он мог быть поэтом. Он мог быть любовником. Возможно, самая страшная мысль, которая только способна посетить разум Светлейшего, заключается в том, что по возвращении из Аркадии у него остался лишь тот единственный дар, ради которого его некогда и похитили в безумное царство фей.

Заточение: Мало кто из Светлейших способен определиться, считает ли он Заточение в царстве фей раем или преисподней. Его жизнь в Аркадии была бесконечным экстазом,

который иногда уступал место невыносимым мукам по прихоти его повелителя. Многие из этих подменшей каждую ночь просыпаются с криком, вызванным воспоминаниями о своём Заточении, – но не могут понять, кричат ли они от ужаса или блаженства.

Создание персонажа: Трудно представить Светлейшего, который не обладал бы развитыми Социальными характеристиками. Многие из них особенно сосредотачиваются на развитии Коммуникабельности и Экспрессии. Преимущество *Сногшибательная внешность* также считается одной из визитных карточек их Обличья. В дополнение к этому, многие из Светлейших развивают Физические характеристики – иногда даже в ущерб Ментальным.

Благословение: Светлейшие могут вкладывать очки Чар в добавление дайсов к проверкам Внушительности, Манипулирования и Убеждения по цене один к одному. Кроме того, они не получают штрафов за использование Социальных Навыков без тренировки.

Проклятие: При проверках потери Ясности Светлейшие кидают на один дайс меньше (например, убийство другого подменша позволяет им бросить лишь два дайса на сохранение Ясности вместо трёх).

Ключевой Договор: Тщеславие

Роды

Сиятельные воплощают образ самого света. Благодаря дару **Гоблинской иллюминации** эти блуждающие огоньки, живые искры и светлые эльфы способны осветить пространство вокруг себя, не прикладывая к этому никаких усилий. Радиус освещения равен приблизительно 15х15х10 футам. Вложив очко Чар, Сиятельный может сделать освещение ещё ярче, что будет отнимать у любых агрессоров -2 дайса от проверок атаки (или -1, если они используют солнечные очки).

Танцоры движутся в своём внутреннем ритме – даже если они и не занимаются танцами в буквальном смысле этого слова. **Феерическая грация** наделяет их способностью перебрасывать результаты 10 и 9 при проверках Коммуникабельности и Экспрессии, связанных с изяществом во всех его проявлениях. Кроме того, при Уклонении Танцоры добавляют ещё +1 пункт к защите.

Драконорождённые обладают **Драконьим когтем**, наделяющим их +1 дайсом к проверкам Рукопашного боя. Один раз за сцену они могут вложить очко Чар, чтобы перебросить невыгодную проверку Рукопашного боя.

Цветущие окружают себя энергией самой жизни. Хотя они и не могут заставить цветы распуститься за считанные секунды, как это было в Аркадии, там, где они появляются, жизнь обретает новую силу. **Соблазнительный аромат**, который они источают, наделяет их преимуществом снова-девятая при проверках Коммуникабельности, Обмана и Убеждения.

Музы вдохновляют окружающих на совершение действий, которые они никогда не совершили бы сами. Этот эффект, известный как **Идеологическая тирания**, позволяет подменшу вкладывать очки Чар в повышение уверенности других людей. За каждое очко Чар персонаж может добавить +2 дайса к ближайшей проверке Коммуникабельности, Обмана, Экспрессии или Убеждения, которую пройдёт выбранный ей человек (но не подменш!)



Стереотипы

Звери: Осторожнее с ними. Они и без глаза могут оставить.

Мороки: Наверное, не всем нам повезло в равной степени.

Элементали: Как насчёт встретиться вечером в пятницу? С меня ужин. Выпьём?

Огры: О, мой любимый защитник! Сможешь приходить ко мне по первому зову? А если я захочу побыть один – оставишь меня наедине? Обещаешь?

Согбенные: Я тебе деньги за это плачу, страшила. Хватит ходить кругами.

Вампиры: Они могут быть благородны, и им тоже многое довелось пережить. И всё же у нас с ними мало общего. Разве что-нибудь может объединить меня с живым трупом?

Оборотни: Не забывайте проверить прочность их поводка.

Маги: Люблю, когда мной интересуются. Но не с таким фанатизмом.

Смертные: Я прекрасней всех на свете. Я. Не вы. Я. Да что не так с этим зеркалом!



Огры

Я чую кровь англичанина. Или американца...

На самом деле, неважно. Она вытекает из вас одинаково.

Жил да был тролль. На свете он любил всего две вещи: свежую человечину и белые кости, из которых он вырезал рукоятки для ножей. Дела у него шли хорошо, но тролль старел, и ему требовались помощники. Поэтому он отправился в человеческое поселение и украл у сапожника троих сыновей. Он заставил их трудиться в поте лица, а в награду лишь иногда бросал им обрезки сырого мяса.

Однажды старший сын подкрался к троллю и попытался вонзить ему в шею его же кинжал. Но лезвие ожило и заговорило, предупредив хозяина об опасности. Тогда тролль обернулся, отнял у мальчишки кинжал и убил его. Вечером он скормил его двум оставшимся подмастерьям и хорошенько их избил.

Время шло, и в конце концов второй сын сделал отмычку. Он вставил её в замок мастерской и попытался сбежать. Но на выходе его ждал хозяин. Тролль разорвал беглеца на куски и сделал из него сочное рагу. Он скормил его третьему сыну, а потом выбил ему несколько зубов.

Младший сын работал упорней других. Со временем у тролля появлялось всё меньше причин его избивать, а ножи у него выходили настолько искусными, что тролль начал богатеть. Однажды он зашёл в мастерскую и увидел, как его ученик делает свой лучший нож. Тролль стал наблюдать за резьбой и наклонился над плечом мальчика. Тогда тот извернулся и вонзил лезвие в глаз своего истязателя. Так погиб старый тролль.

Мальчишка хотел сбежать, но уже на пороге обернулся и посмотрел на опустевшую мастерскую. Он не ушёл. И по сей день он ест человеческую плоть и делает к ножам рукоятки. Дела у него идут хорошо, но он стареет, и скоро ему понадобятся помощники.

Сущность

Огры знают, что насилие порождает только насилие. Более того, они знают, что в мире фей единственный способ кого-либо победить заключается в том, чтобы *стать* им. Подобно младшему сыну сапожника, каждый Огр некогда служил грубому и жестокому повелителю. И практически каждый из них со временем стал таким же, как его истязатель. Только став Ограми, эти Потерянные обнаружили в себе силы вырваться из своих оков.

Подобно другим подменьям, Огры тоже считают, что именно их бегство сквозь Чашу проходило труднее, чем у других. У них не было ни малейшего шанса спрятаться или затаиться. Они пробивали себе дорогу клыками, когтями и кулаками. Тех, кто не справился, ждало ужасающее наказание.

Внешность: Огры выглядят грубыми или даже чудовищными. Нередко у них встречаются звероподобные черты, которые даже заставляют других подменшей путать их со Зверями. Большинство из них отличаются крепким телосложением и огромным ростом, хотя встречаются и низкорослые, и даже тощие Огры.

Биография: Какими бы качествами Огры ни обладали до похищения, именно они помогли им выжить. Упорство, смекалка, сила – о каком таланте ни шла бы речь, только благодаря ему Огр сумел добраться до мира людей. Остальные сгинули в Чаше или остались в Аркадии – может быть, даже в желудках собственных истязателей. Равным образом, эти качества делают Огров ценными, даже если и надоедливыми союзниками – а порой и опасными врагами.

Заточение: Больше, чем кто-либо из подменшей, Огры страдали от издевательств. Их унижали. Их заставляли есть других пленников. Их держали в сырых подвалах, откармливали на убой или принуждали трудиться буквально на пике человеческих возможностей. Огров не просто превратили в чудовищ – их заставили *привыкнуть* к жизни в качестве монстров.

Создание персонажа: Большинство Огров развивают Физические Атрибуты, Навыки и Преимущества не просто в ущерб другим, а практически в исключительном порядке.

Какую бы нефизическую характеристику ни развивал Огр, она должна отражать его личный выбор. Единственную оговорку можно сделать о Внушительности, которая помогает Ограм дополнить свои физические способности. Многие Огры страдают от Гнева или Чревоугодия.

Благословение: Огры способны расширять запас дайсов при проверках Силы, Запугивания и Рукопашного боя, вкладывая по очку Чар за каждый дополнительный дайс.

Проклятие: Не каждый Огр действительно глуп, однако многие из них склонны совершать импульсивные и необдуманные поступки. На игромеханическом уровне это означает, что они не перекидывают “десятки” при проверках Самообладания, не считая проверок восприятия. Кроме того, когда Огр использует Самообладание в качестве Защитного Атрибута (например, при сопротивлении гипнотическим силам), эта характеристика получает штраф -1.

Ключевой Договор: Камень

Роды

Циклопы, также известные под именами **вендиги**, **ракшаса** и **они**, часто страдают от Физических Недостатков, связанных с их демонической сущностью. С другой стороны, всех их объединяет **Чутьё на кровь**, позволяющее им перебрасывать результаты 10, 9 и 8 при проверках восприятия, основанных на Сообразительности. Более того, они способны учуять даже предметы и вещества, которые не обладают запахом – во всяком случае, с точки зрения простых смертных.

Скитальцы, известные криптозоологам как **сасквотчи**, **йети**, **алмасы**, **йови** и прочие “дикие люди”, известны не только крупным телосложением, но и парадоксальной способностью прятаться от людей даже на сравнительно близких дистанциях. Этот **Дар неprimетности** позволяет Скитальцам перекидывать результаты 10 и 9 при бросках Скрытности и Выживания, а в случае провала подменыш может вложить очко Чар, чтобы перекинуть такой бросок.

Гаргантюа достигают поистине колоссальных размеров, однако многие из них заплатили за это суровую цену. Одних растягивали на дыбе. Других насильно поили ядовитыми зельями. Так или иначе, Гаргантюа могут придать себе **Временный рост**, позволяющий вложить очко Чар и добавить текущий уровень Вирда к собственному Размеру. Этот рост даже повышает Здоровье подменыша, однако по окончании сцены персонаж возвращается в своё обычное состояние, получая очко летального урона из-за растяжений. Использовать эту способность можно только один раз в сутки.

Людоеды известны своей **Жуткой пастью**, которая позволяет им наносить укусом летальный урон +2 (хотя персонаж должен заключить жертву в захват по обычным правилам).

Истуканы выглядят так, словно их вытесали из камня. Один раз в день они могут надеть себя **Прочной кожей**, которая требует траты одного очка Чар, однако предоставляет ему броню от любых угроз, равную его Вирду. Броня сохраняет силу до конца сцены. Всё это время подменыш страдает от штрафа -1 к любым проверкам Ловкости, а за каждые два очка Вирда после первого его Защита падает на -1. Таким образом, на третьем уровне Вирда он утрачивает -1 пункт Защиты, на пятом -2 пункта, на седьмом -3 пункта и на девятом -4.

Моряки прячутся в водных бассейнах. Благодаря **Подводному зрению** они способны прекрасно видеть под водой, а кроме того, их лёгкие позволяют провести до 30 минут без нужды в кислороде.



Стереотипы

Звери: Эй! Эй! Ты что делаешь? Я же пришёл к тебе с дружеским предложением!

Мороки: Если хочешь что-то сказать, говори мне в лицо. Как я могу считать врагом того, кого даже не видно, а другом – того, кто даже не выбрался из теней пожать мою руку?

Элементали: Слушай. Если я захочу помочиться на твоё дерево, я помочусь на твоё дерево. Разве это не соответствует духу природы?

Светлейшие: Кто-нибудь уже говорил вам, что вы очень... Ох, что это я? Конечно же, вам это говорили. Простите. Могу ли я что-нибудь для вас сделать?

Согбенные: Эй, ну я же тебя слышу. Ты можешь делать то, что не в силах делать я, и это здорово, но нельзя же считать меня настолько тупым!

Вампиры: Маленькие отвратительные уродцы. Может, мы все тут чудовища, но ведь у меня ещё есть право выбирать, с кем водиться?

Оборотни: Меня бы инфаркт схватил, если бы я узнал о существовании этих тварей ровно одну жизнь назад.

Маги: А теперь стой смирно. Я тебя кое-чем угощу.

Смертные: Господи, вы прекрасны! Однако на вкус вы не хуже цыплёнка. Ну и что мне прикажете делать?



Согбенные

“Невозможно”? Серьёзно, где вы откопали такое слово? Нет, ваша заказ достаточно сложен, чтобы я попросил аванс, но забудьте про все эти “невозможно”.

Вы уже слышали эту историю. Ночь за окном. Человек едет по пустынной дороге. Внезапно на тёмном небе загораются яркие огни. Они начинают спускаться к нему, всё быстрее и быстрее, пока он не теряет сознание. Когда он приходит в себя, оказывается, что он всё ещё за рулём. Он отъехал всего на несколько сотен метров от того места, где отключился, однако часы показывают, что прошло уже пять часов.

Только добравшись до дома, он замечает на своём теле следы, напоминающие заживающие ожоги. Проходит не один месяц, прежде чем он вспоминает круглую комнату с бледными черноглазыми существами, которые ставят на нём какие-то опыты. Он понимает, что его похищали. Но это правда только отчасти, потому что в действительности человек, который вернулся домой, представляет собой лишь искусственного двойника. Он об этом не знает, однако он появился на свет всего несколько месяцев назад, посреди той дороги.

Настоящий человек всё ещё находится в круглой комнате, и его всё ещё подвергают экспериментам. Пришельцы меняют местами его глаза. Они извлекают из него органы и возвращают их на другие места. Они отрезают ему нос только затем, чтобы пришить что-нибудь ещё. Они выкачивают его кровь.

Всё это время он остаётся в сознании. И он понимает, что с каждой операцией он всё больше напоминает одного из них. Но что хуже всего, они делают это без причины. Они ничего не исследуют. Они даже не веселятся. Они просто практикуют своё ремесло.

Сущность

Согбенные знают, что они никогда не станут людьми, потому что период Заточения сделал их чем-то меньшим. Они полны злобы, потому что их захватчики сами были озлобленными и ничтожными. И парадокс заключается в том, что для смягчения своей ненависти – к миру, к Феям, к самим себе – все они занимались сложной работой, требовавшей максимального сосредоточения. А это сделало их безукоризненными ремесленниками.

Согбенные известны как изобретатели самых ценных, практичных вещей. Они не гнушаются грязной работы – что, кстати, нередко распространяется и на готовность взяться за выполнение нравственно неоднозначных миссий. Однако в целом они отличаются приземлённым складом ума, предпочитая честный, упорный труд абстрактному теоретизированию.

Во многих фригольдах Согбенные заработали репутацию подменышей, заслуживающих доверия – несмотря на то, что само их происхождение должно порождать вопросы их благонадёжности. С другой стороны, иногда бывает и так, что другие подменыши начинают подозревать Согбренных в совершении преступлений, к которым те не имеют ни малейшего отношения, лишь потому, что Согбенные *выглядят* как возможные кандидаты на совершение преступлений. Увы, иногда этого оказывается достаточно, чтобы переполнить чашу терпения. Далеко не один Согбенный испытывает к другим Потерянным злобу и ненависть лишь потому, что когда-то его несправедливо обвинили в коварном умысле.

Внешность: Любой из Согбренных кажется *меньше* обычного человека, даже если у него нет никаких проблем с ростом. Порой случается так, что он даже превосходит других в размере – однако всё равно производит впечатление кого-то нездешнего, ускользающего или даже отсутствующего. Описать стандартную внешность Согбренных было бы невозможно. Все они выглядят совершенно по-разному. Объединяет их только нотка этой неопишуемой “приглушённости”.

Биография: Ужас происхождения этих подменышей заключается в том, что они не заслуживали своей участи. Они не совершали никаких особых поступков. Они просто

оказались не там, где следовало. *Любой* может стать Согбенным. Единственным исключением из этого правила непричастности человека к собственной участи служат редкие случаи, в которых подменыша наказала его собственная доброта. Например, некоторые из Потерянных вспоминают, что они стали Согбенными, когда помогли крохотному человечку выбраться из затруднительной ситуации (например, отодвинув приваливший их камень). Они были наказаны за саму мысль о том, что Фее может понадобиться чья-то помощь.

Заточение: Согбенные помнят только глухую и методичную жестокость. Конечно, некоторые вспоминают, что Феи подшучивали над ними – однако и эти шутки были порождены злобой. Что хуже всего, Согбенным свойственно припоминать о множестве неудачных попыток освобождения. Судя по всему, Феи, порождающие Согбенных, любят испытывать своих пленников, давая им шанс сбежать – и отнимая эту возможность в последний момент.

Создание персонажа: Трудно представить Согбенного, которому не доставало бы развитых Ментальных характеристик. В дополнение к ним, Согбенные отличаются острым умом и привычкой считывать эмоции собеседника, а значит – Сообразительностью и Манипулированием. Некоторые из них проявляют недюжинную Силу и учатся создавать впечатление на окружающих вопреки своей неприметной внешности, что, как правило, выражается в заметной Внушительности.

Из Пороков многим свойственна Зависть, Жадность и Гнев. Наконец, Согбенные часто отличаются Недостатком *Низкий рост*, хотя это касается только тех, кто уступает другим людям на физическом уровне – а не на уровне впечатлений.

Благословение: Согбенный может вложить очко Чар, чтобы наделить себя преимуществом снова-девяť при любых проверках Ловкости до окончания сцены. Кроме того, он может вложить очко Чар, чтобы добавить значение Вирда к своему Уклонению (но не обычной защите). Этот бонус также сохраняется до конца сцены.

Проклятие: Из-за своей вечной озлобленности Согбенные получают штраф -2 к проверкам нетренированных Социальных Навыков. В дополнение к этому, они не перекидываются результаты 10 при проверках Внушительности.

Ключевой Договор: Мастерство

Роды

Художники занимаются созданием как практически применимых вещей, так и высокоэстетических произведений искусства. Присущее Художникам **Истинное мастерство** позволяет им перебрасывать результаты 10, 9 и 8 при проверках Ремесла. Более того, вложив очко Чар, Художник может перебросить все невыгодно упавшие дайсы. Эту способность можно использовать только один раз за проверку Ремесла.

Пивовары специализируются на создании крепких настоек и эликсиров. Помимо устойчивости к любым ядам (+4 дайсов к соответствующим проверкам Выносливости), один раз за сцену Пивовар способен превратить любой напиток в **Пьянящую настойку**. Для этого он должен прикоснуться к напитку и пройти проверку Сообразительности + Ремесла. В случае успеха он может вложить очко Чар. Если Выносливость человека, пьющего такую настойку, уступает сумме успехов протагониста + его Вирду, он падает без сознания в пределах ближайших пяти раундов. Если его Выносливость хотя бы равна этому результату, он должен пройти проверку Выносливости + Решительности: при провале считайте, что он слегка перепил. В любом случае, эффект настойки пресекается в конце сцены.

Дворецкие занимались проведением любых домашних мероприятий. Их **Безупречные манеры** позволяют перебрасывать результаты 10 и 9 при любых Социальных проверках, связанных с этикетом или традициями. Кроме того, вложение очка Чар добавляет +2 дайса к проверкам Манипулирования и Внушительности подменыша до окончания сцены.

Хирурги занимаются медициной – хотя в случае с Согбенными это иногда предполагает бесцельное экспериментирование или даже истязание жертв. Благодаря **Аналептическим чарам** Хирург перебрасывает результаты 10 и 9 и способен лечить любые ранения, даже не обладая подходящими средствами. Если это имеет значение, считайте, что больной проходит такое же качественное лечение, как если бы он находился в реанимационном отделении современной клиники.

Провидцы способны угадывать будущее по косвенным знакам. Благодаря своей способности к **Паномантии** – видению грядущих событий – один раз за сессию игрок может задать Рассказчику тот же вопрос, что и при использовании Здравого смысла.

Кузнецы занимались в Аркадии производством ценных предметов – и многие из них занимаются этим даже по возвращении. **Литейное мастерство** позволяет им улучшать любые предметы, сделанные преимущественно из металла. Для этого Потерянный должен вложить очко Чар и пройти продолжительную проверку Ловкости + Ремесла, во время которой каждый бросок будет отражать полчаса упорной работы. Накопив четыре успеха, Кузнец повышает бонус этого инструмента на +1. Эффект пресекается спустя 24 часа. Подменыш может улучшить один и тот же предмет лишь три раза. Попытка сделать это четвёртый раз уничтожает предмет.

Солдаты служили в одном из множества гоблинских воинств, которые возглавляют Феи Аркадии. После стольких непостижимых войн, о которых они практически ничего не помнят, Солдаты могут похвастаться внутренним **Чувством клинка**, которое наделяет их Специализацией на любом заострённом оружии – даже редком, импровизированном или экзотическом.

Лесовики привыкли жить вдаль от цивилизации, в чём они схожи с собственными похитителями. **Жизнь на природе** позволяет им перебрасывать результаты 10, 9 и 8 при любых проверках Выживания, а кроме того, ядовитые растения и плоды не приносят им никакого вреда.



Стереотипы

Звери: Простите, я не разговариваю с неприрученными животными.

Мороки: Не бойся, выйди на свет. Мне кажется, у нас много общего.

Элементали: Взгляни на себя. Живое сырьё, лишённое формы... восхитительно! Складывается впечатление, что тебя разобрали на составные части и оставили так – вместо того, чтобы собирать заново. Как будто в этом был некий замысел. Восхитительно!

Светлейшие: Если бы я и правда завидовал вашим холёным лицам, я бы всё равно вам этого не сказал. Но загвоздка состоит в том, что я задаюсь вопросом: а есть ли за этими лицами что-то, чему я вообще мог бы завидовать?

Огры: Знаете, когда вы хотите что-то сломать, мне становится не по себе. А вы то и дело хотите что-то сломать.

Вампиры: Весьма грубая работа. Неужели кто-то и правда хотел создать столь опасных и несовершенных существ?

Оборотни: Я ничего о них не знаю и знать не хочу. Если тебе так надо с ними поговорить, найди себе переговорщика. Или громилу. Или кого угодно ещё.

Маги: Заметили? Они с нас глаз не сводят. Правда, если они так нами заинтересовались, едва ли это говорит в пользу добрых намерений.

Смертные: Странно. Я больше стараюсь. У меня лучше получается. Но всё, что вы создаёте, выглядит долговечнее.



Договоры

Договорами называются мистические соглашения, некогда заключённые между Феями и живыми силами природы. Подменыши не заключают Договоры самостоятельно. Вместо этого, по мере того как увеличивается их мистическая сила, они начинают заслуживать всё больше прав на участие в тех или иных Договорах.

Существует несколько Договоров, известных всем Потерянным. Главными из них считаются Договоры с Очагом, Грёзой, Дымом и Зеркалом, хотя существует несколько более редких Договоров, к которым обладают доступом все подменыши. Эти редкие Договоры освещены в других книгах, посвящённых сеттингу **Changeling: the Lost**.

Остальные Договоры доступны прежде всего членам определённых Обличий, Дворов и иногда родов. Наконец, особую категорию составляют Гоблинские договоры, которые заключаются на спонтанном уровне. Они описаны далее в этой книге.

Каждый Договор состоит из нескольких статей. В свою очередь, каждая статья обладает Лазейкой: способом применения соответствующей силы без указанной стоимости.

Общие Договоры

Договор с грёзой

• Следопыт

Персонаж узнаёт подробности, связанные с содержанием Чащи в ближайшей округе.

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Вирд

Лазейка: Подменыш должен сорвать шип из местной Чащи и проколоть им кожу.

За каждый успех персонаж узнаёт о существовании или отсутствии определённого явления в ближайшей округе (например, присутствует ли поблизости от него тропа, ведущая в Аркадию). В случае исключительного успеха он узнаёт дополнительные подробности (например, где находится эта тропа).

•• Ваяние грёз

Персонаж организует последовательность событий в чужом сновидении, фактически выступая в роли “режиссёра” подобной грёзы.

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: Подменыш должен сесть рядом с жертвой, касаясь её груди одной рукой и своей груди – другой.

••• Призрачный бастион

Потерянный наделяет себя дополнительной силой, которая проявляется во время схваток, проходящих в непостоянном мире грёз.

Цена: 1 очко Чар

Персонаж должен выбрать защитное или агрессивное применение этой способности. В первом случае он получает “броню”, равную его Вирду и действующую только в мире грёз. Во втором случае он удваивает свой Вирд для расчёта своей мистической мощи. Подробнее правила иллюзорных схваток будут описаны далее в этой книге.

Персонаж может использовать эту силу два раза подряд, чтобы выбрать оба эффекта.

Лазейка: Подменыш должен держать в руках личный предмет своего врага либо кого-нибудь из его близких. Этот предмет должен быть передан ему по доброй воле.

•••• Сувенир

Подменыш может забрать любой предмет из сновидения жертвы в реальный мир.

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Вирд

Лазейка: Подменыш должен взять в руки нить с постели жертвы (или перо из её подушки).

Каждый успех, полученный при броске активации этого Договора, позволяет перетащить один предмет из грёзы спящего в реальный мир на один полный раунд. В случае исключительного успеха предмет остаётся на Земле до тех пор, пока от него не захочет избавиться сам подменыш.

•••• Сновидческая прогулка

Подменыш использует грёзу ближайшего спящего человека для телепортации в другое место в материальном мире, отдалённо связанное с грёзой такого “посредника”.

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Вирд

Лазейка: Подменыш должен собственноручно создать какой-либо предмет. Во время путешествия он оставляет этот предмет в грёзах каждого из людей, сквозь сны которых он проходит при обращении к этому Договору.

Каждый успех позволяет подменышу пересечь 10 миль физического пространства всего за один раунд. Жертвы увидят Потерянного в своих грёзах, хотя едва ли поймут, что именно это значит.

Обычный успех позволяет выйти из грёзы в относительной близости от точки назначения. Исключительный успех переправляет подменышу именно туда, куда он собирался попасть.

Договор с очагом

В отличие от большинства других мистических сил, Договор с очагом не требует от подменыша бросков и не имеет Лазеек. С другой стороны, он обладает запретами – особыми правилами, мешающими использовать сделки этого Договора при определённых условиях.

• Прихоть судьбы

Вложив очко Чар, подменыш проклинает свою жертву. Ближайшее действие, которое она совершит, получит штраф -2.

Запрет: Эту статью нельзя использовать больше одного раза в час.

•• Улыбка фортуны

Вложив очко Чар, подменыш благословляет своего избранника. Его ближайшее действие получит бонус +4.

Запрет: Если подменыш использует эту статью чаще одного раза в сутки для благословения одного и того же вида действий, один из его ближайших провалов по выбору Рассказчика оканчивается *полным* провалом.

••• Благосклонность

Вложив очко Чар, подменыш благословляет избранника на практически гарантированный успех. В этом случае избранник не делает никаких бросков и получает один успех автоматически. Учтите, что в некоторых случаях это может и не иметь реального смысла: например, в боевых ситуациях нанесение одного пункта урона редко способно переломить ход боя в пользу подменыша.

Запрет: Если подменыш использует эту статью чаще одного раза в сутки для благословения одного и того же вида действий, его ближайшая проверка сводится к броску на удачу.

•••• Рог изобилия

Вложив очко Чар, подменыш наделяет ближайшее действие союзника преимуществом снова-восемь.

Запрет: Если подменыш использует эту статью чаще одного раза в сутки для благословения одного человека, его ближайшее действие оканчивается полным провалом без каких-либо проверок.

•••• Судьбоносный триумф

Вложив по очку Воли и Чар, подменыш благословляет определённое действие на исключительный успех. Союзнику не требуется делать какие-либо броски: он добивается пяти успехов автоматически.

Запрет: Если подменыш благословляет одного и того же союзника второй раз за год и один день, действие, благословлённое на успех, оканчивается полным провалом.

Договор с зеркалом

• Одна семья

Вложив очко Чар и пройдя проверку Манипулирования + Вирда, подменыш визуально меняется так, что окружающие принимают его за представителя другого Обличья (а если ему угодно – то и за члена определённого рода). Эффект сохраняется до рассвета.

Лазейка: Подменыш должен пообедать с членом выбранного рода в пределах недели.

•• Кожаная маска

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Выносливость + Вирд

Лазейка: Персонаж должен обзавестись предметом, принадлежащим жертве, черты которой он желает скопировать.

В случае успеха подменыш полностью копирует как иллюзорную, так и физическую внешность жертвы до окончания сцены. В случае исключительного успеха он может не делать бросков при имитации этой жертвы в следующий раз (хотя ему всё же придётся вложить очко Чар).

••• Изменчивость

Подменыш изменяет свой Размер на половину успехов с округлением вверх. Если он уменьшает Размер, но добивается исключительного успеха, процесс никак не сказывается на его Здравье.

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Выносливость + Вирд

Лазейка: Персонаж должен украсть одежду, которая будет ему либо слишком мала, либо велика.

•••• Диковинный облик

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сила + Вирд

Лазейка: Персонаж должен съесть несколько нитей из кокона гусеницы.

В случае успеха Потерянный выбирает одно из следующих преимуществ, которое сохраняется до конца сцены. Исключительный успех наделяет подменыша сразу двумя преимуществами.

- Врождённое оружие, наносящее летальный урон +1
- Врождённая броня, по прочности равная кольчуге (см. основную книгу правил)
- +3 очка Скорости
- +4 очка Инициативы
- Персонаж не получает штрафы за раны.

•••• Кризалис

Персонаж принимает форму неодушевлённого предмета, будь это лодка, стул или что-нибудь ещё более необычное.

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сила + Вирд

Лазейка: Подменыш должен заказать у стороннего мастера изготовление предмета, которым он хочет прикинуться.

Эффект сохраняется до конца сцены. Персонаж может совершать действия, свойственные самому предмету, включая те действия, которые могли бы произойти случайно (например, стул может передвигаться по помещению, сгиная и разгиная ножки).

Договор с дымом

• Чужие лапы

Вложив очко Чар, подменыш изменяет свои следы до окончания сцены. Он сам выбирает, чем именно они будут казаться: например, ничто не мешает ему заменить отпечатки сапог в снегу следами трёхпалых лап.

Лазейка: Персонаж должен лизнуть большой палец и оставить его отпечаток на зеркале – что вполне может выдать его, даже если никто не заметит других следов.

•• Неуловимость

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Вирд

Лазейка: В день применения этого Договора подменыш должен хотя бы час провести босиком.

Персонажей устраняет любые свидетельства своего пребывания в определённом месте. Если Рассказчик считает, что это слишком могущественный эффект, он просто налагает штраф -2 на любые попытки выследить персонажа.

••• Глубокие тени

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: В день применения этого Договора подменыш должен хотя бы час избегать попадания света.

Тени буквально следуют за персонажем по пятам, наделяя его +3 дайсами к проверкам Скрытности (или +5 в случае исключительного успеха).

•••• Пелена

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Вирд против Решительности + Вирда жертвы

Лазейка: Подменыш должен съесть глаз животного или насекомого.

До конца сцены глаза жертвы застилает странная дымка, фактически делающая её полуслепой.

••••• Светобоязнь

Цена: 1 очко Чар + 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Вирд

Лазейка: Персонаж должен солгать о чём-нибудь своему близкому. Это должна быть настоящая ложь, которая будет грозить развалом отношений в случае разоблачения.

За каждый успех, полученный при обращении к Договору, подменыш может пробывать одну минуту в состоянии абсолютной невидимости. Его не замечают ни люди, ни

видеокамеры, ни датчики движения. Тем не менее, эта невидимость касается только зрения.

Договоры Обличий

Договор с мастерством

- **Быстрый ремонт**

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Вирд + Ремесло

Лазейка: Предмет, который чинит подменыш, должен принадлежать другому, и персонаж не должен был пользоваться им к моменту наложения чар.

Персонаж способен чинить любые предметы (включая автомобили и другие сложные машины), не имея под рукой подходящих инструментов. Если починка предполагает больше одного броска, время ремонта сокращается вдвое. Тем не менее, спустя ровно сутки предмет возвращается в изначальное состояние.

•• Гнев ремесленника

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Кража + Вирд

Лазейка: Жертвой должен стать индивид, укравший что-либо у подменыша или попытавшийся обмануть его при заключении делового соглашения.

Персонаж касается инструмента или устройства, выводя его из строя. Никто не сможет использовать его без дополнительной настройки или починки. Последнее требует любой подходящей проверки в качестве продолжительного действия. Всего нужно набрать количество успехов, равное успехам подменыша + половине его Вирда (с округлением вверх). Один бросок можно делать лишь раз в минуту.

В случае исключительного успеха Вирд не ополовинивается.

••• Благословенное совершенство

Цена: 3 очка Чар (и, возможно, 1 очко Воли)

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: продолжительное (всего требуется набрать восемь успехов, делая по броску за раунд).

Лазейка: Подменыш чинит предмет взамен на услугу. Предмет должен принадлежать индивиду, которого он не считает близким другом.

В случае успеха подменыш добавляет свой Вирд к эффективности предмета (тем самым увеличивая его бонус). Чары спадают по окончании сцены, если только подменыш не вкладывает очко Воли. В последнем случае они сохраняют силу до ближайшего заката или рассвета.

•••• Взгляд разрушителя

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Внушительность + Вирд

Лазейка: Подменыш должен осматривать предмет в течение полной минуты.

Персонажу достаточно просто взглянуть на предмет или механизм, находящийся в пределах 20 ярдов от него, чтобы тот перестал работать.

Успехи подменыша становятся штрафом к использованию такого предмета. Для того чтобы избавиться от штрафа, жертва должна пройти любую подходящую проверку ремонта и потратить на это не меньше минуты.

••••• Мастерская оборванца

Цена: 4 очка Чар (возможно, с дополнением в виде 1 очка Воли)

Бросок: Вирд + Ремесло

Действие: продолжительное (всего нужно набрать от 5 до 10 успехов – точное число определяет Рассказчика; один бросок отражает от одной до десяти минут работы).

Лазейка: Подменыш должен создавать предмет в собственной мастерской. “Собственной” может считаться даже мастерская, которая не принадлежит ему по-настоящему, однако которую он посещает с хоть сколько-нибудь заметной регулярностью.

Подменыш может собрать любое устройство из самых общих деталей. Такое устройство работает до окончания сцены, если только персонаж не расходует очко Воли: в этом случае оно действует до ближайшего рассвета. Исключительный успех продлевает действие до рассвета автоматически, а вложение очка Воли позволяет устройству работать неограниченный срок.

Подменыш не может создавать предметы Размером больше 10. Создание небольших предметов позволяет делать по одному броску в минуту. Создание крупных – по броску в 10 минут.

Договор с тьмой

• Ползучий ужас

Цена: 1 очко Чар или сразу 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Вирд – Решительность жертвы

Лазейка: Подменыш пытается испугнуть нарушителей от собственного жилища.

Подменыш налагает на жертву штраф, равный своему Вирду. Этот штраф влияет на любые проверки сопротивления страху или запугиванию (обычно основанные на Решительности и/или Самообладании). Если подменыш хочет запугать сразу несколько жертв, он должен вложить очко Воли и сразу два очка Чар. В этом случае он сможет влиять на всех жертв, находящихся в радиусе трёх ярдов за каждое *постоянное* очко Воли, которым он обладает.

В случае исключительного успеха штраф вырастает ещё на -2 пункта.

•• Зловещая ночь

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Вирд + Скрытность

Лазейка: Подменыш должен использовать эту силу ночью на улице.

Персонаж удваивает штрафы естественного окружения к восприятию любых жертв, находящихся в радиусе 50 ярдов от него. Например, тени, обычно налагающие штраф -2, начинают казаться глубже и даже страшнее, повышая штраф до -4. Звуки кажутся странными и отпугивающими. Свет угасает.

Подменыш может защитить от этого эффекта лишь тех, кого он касается в момент обращения к Договору.

••• Бальзам беспробудного сна

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд против Решительности + Вирда цели

Лазейка: Подменыш налагает заклятье на жертву, спящую у себя дома.

Жертва продолжает спать, игнорируя даже самые сильные шумы. Она не проснётся, даже если рядом с ней будут кричать. Более того, её можно связать или перенести в другую комнату – она не пробудится ни при каких условиях, кроме причинения реального вреда. Как только жертва получит хотя бы очко урона, действие чар спадёт.

•••• Хитрый паук

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Вирд + Атлетика

Лазейка: Персонаж находится ночью на улице и карабкается по стене, сделанной из камня или дерева.

Персонаж двигается по стенам без малейшего труда. Он сохраняет полную Скорость и Защиту. Более того, он может даже использовать Уклонение.

•••• Парализующий ужас

Цена: 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Вирд против Решительности + Вирда жертвы

Лазейка: Жертва находится в одиночестве и уже боится Потерянного.

Скорость, Защита и Инициатива жертвы, а также любые запасы дайсов, основанные на Силе и Ловкости, ополовиниваются с округлением вверх. Эффект длится по три раунда за каждый уровень Вирда.

Договор с элементами

• Стихийный покров

Вложив 2 очка Чар, подменыш полностью адаптируется к определённом элементу, будь это пламя, воздух или что-либо ещё. Он не испытывает проблем даже при самом долгом и интенсивном контакте с этим элементом: например, если подменыш защитил себя от огня, он сможет весь день работать при сильном зное, не чувствуя ни малейшего дискомфорта.

Если этот элемент наносит прямой вред персонажу, подменыш блокирует по очку урона за каждый уровень Вирда.

Лазейка: Подменыш держит при себе символическое изображение выбранного элемента. Например, он может специально надеть футболку с изображением гор, огня или молнии.

•• Ярость стихии

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Ловкость + Вирд

Лазейка: Персонаж касается выбранного элемента. В случае с воздухом и другими вездесущими элементами подменыш должен обеспечить особенно сильный и интенсивный контакт.

До окончания сцены персонаж может наносить жертвам урон избранным элементом (например, обжигая их кожу пламенем или пуская ток сквозь их мускулы). Урон от касания равен половине Вирда протагониста с округлением вверх. Если жертва подозревает неладное и пытается увернуться, персонаж может пройти проверку Ловкости + Рукопашного боя + половины Вирда, чтобы коснуться её против воли.

Кроме того, персонаж получает очко брони от любых атак – не только от выбранного элемента.

••• Управление стихией

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд

Лазейка: Персонаж находится в местности, которая и так связана с выбранным элементом. Например, он стоит неподалёку от лесного пожара или плывёт в лодке на озере.

Персонаж должен находиться не дальше, чем в нескольких ярдах от элемента, который он собирается подчинить своей воле. Максимальное число ярдов равно удвоенному значению Воли протагониста.

Каждый успех, полученный при обращении к Договору, позволяет воздействовать на всё больший объём элементов.

1 успех позволяет управлять предметами массой 20 фунтов (около 10 килограммов) или изменять газообразные вещества в радиусе 5 кубических ярдов. 2 успеха повышают эти

значения до 50 фунтов (25 килограммов) и 10 кубических ярдов. 5 успехов позволят воздействовать сразу на 2000 фунтов (около одной тонны) и 30 кубических ярдов.

Персонаж может придать выбранному элементу любую выгодную для него форму. В частности, он может заставить огонь разгораться в определённом направлении, а воду – обтекать ямы и углубления или даже вытекать *из* них. Если Рассказчику нужно определить “Силу” таких элементов, считайте, что она равна сумме полученных успехов.

••• Призыв элемента

Цена: 4 очка Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Действие: продолжительное (всего нужно набрать пять успехов, делая по броску за раунд)

Лазейка: Персонаж должен призывать элемент исключительно в целях удивления публики (например, в порядке циркового выступления).

Персонаж призывает к себе элемент, находящийся в пределах 10 ярдов x уровень Вирда от него. Скорость, с которой элемент будет перемещаться к нему, равна 10 милям в час за каждый уровень Вирда.

•••• Возвращение в первооснову

Цена: 4 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд

Лазейка: Персонаж должен не менее получаса неподвижно наблюдать за тем элементом, с которым он собирается слиться.

Персонаж становится живым воплощением выбранного элемента. Он может превратиться в разумный ветер, или живое пламя, или движущуюся деревянную статую. Его Социальные и Ментальные характеристики не изменяются. Физические Атрибуты сохраняются почти целиком, однако Сила приобретает бонус, равный половине Вирда с округлением вверх. Кроме того, подменыш получает броню – всё так же в размере ополовиненного значения Вирда.

В некоторых формах (наподобие ветра) персонаж не обладает физическими характеристиками. В этом случае он утраивает значение своей Скорости благодаря снижению плотности.

Персонаж может атаковать противников, проходя проверку Рукопашного боя или Холодного оружия – в зависимости от того, что больше соответствует здравому смыслу. Кроме того, он может наносить или летальный урон, добавляя к броску половину Вирда с округлением вверх, или тупой, добавляя к проверке полный уровень Вирда.

Превращение длится до окончания сцены. Если персонаж принимает бесплотную форму и противникам удаётся её уничтожить (например, погасив огонь), персонаж не получает реальных повреждений, однако утрачивает два очка Воли и лишается возможности обращаться к этой статье на протяжении суток.

Договор с клыком и когтем

В отличие от большинства других Договоров, персонаж должен выбрать, к какому именно типу животных он адаптирует силы Клыка и когтя. При желании он может развивать несколько параллельных видов Клыка и когтя. Например, ничто не мешает ему обладать Договором с клыком и когтем: хищные птицы ••, волки ••• и быки •.

• Языки птиц и слова волков

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Вирд + Знание животных

Лазейка: Персонаж должен дать имя тому животному, с которым он хочет поговорить.

В случае успеха персонаж наделяет себя способностью понимать речь животных до окончания сцены. Стоит учитывать, что большинство животных мыслят лишь крайне простыми концепциями и понятиями. Например, рыба может сказать, где лежит труп, который бросили в реку, однако она не сможет описать машину, на которой уехали преступники.

•• Обострённые чувства

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: Подменыш должен смотреть на животное, которому он собирается подражать.

Персонаж приобретает либо +4 дайса к проверкам восприятия, либо только +2 дайса в дополнение к уникальной черте восприятия, свойственной определённому животному. Например, собаки могут различать людей по запаху, а совы – видеть в темноте.

Бонус сохраняется до окончания сцены.

••• Лесная свирель

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Вирд + Знание животных

Лазейка: Персонаж отдаёт животному приказ, связанный с охраной его территории или наблюдением за незваными гостями.

В случае успеха персонаж отдаёт животному приказ, который оно старается исполнить на пределе своих возможностей. Учтите, что некоторые приказы животное будет просто не в силах понять.

•••• Цокот быстрых копыт

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Ловкость + Вирд

Лазейка: Персонаж должен коснуться животного.

Подменыш приобретает способность определённого вида животных к быстрому перемещению. Большинство сухопутных животных, наподобие лошадей или собак, просто удваивают Скорость протагониста. Морские животные позволяют перемещаться в воде с полной Скоростью и задерживать дыхание на срок, в десять раз превосходящий обычный срок задержки дыхания. Обезьяны позволяют карабкаться с пятикратной скоростью и добавляют +5 дайсов к проверкам лазанья.

Эффект длится сцену.

••••• Шкура медведя

Цена: 4 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд

Лазейка: Подменыш должен касаться животного или находиться в непосредственной близости от него.

Персонаж превращается в выбранное животное до конца сцены (хотя он может пресечь эффект раньше, просто приложив к этому усилие воли). Его Ментальные и Социальные Атрибуты остаются неизменными. Физические меняются на Атрибуты животного. Это влияет на Здоровье, Скорость и многие другие качества протагониста, однако Навыки остаются прежними.

Договор с камнем

• Свирилая мощь

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сила + Вирд

Лазейка: Персонаж должен сражаться с несколькими противниками, не используя никакого оружия.

Ближайшая проверка Силы проходит с бонусом, равным полученной сумме успехов. В случае исключительного успеха эта проверка получает эффект снова-восемь.

•• Неудержимый огр

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Сила + Вирд

Лазейка: Персонаж намеревается устранить физическое препятствие – например, закрытую дверь.

Каждый успех позволяет протагонисту игнорировать по очку Прочности определённого предмета до конца сцены.

••• Демонстрация грандиозной силы

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Атлетика + Вирд

Лазейка: Персонаж намеревается впечатлить или запугать окружающих, но не пытается достичь реальных, практических результатов.

До окончания сцены Сила протагониста вырастает на значение его Вирда. Тем не менее, персонаж не должен использовать эти добавочные очки Силы во вред. Если он на кого-либо нападает, эффект этого заклинания пресекается.

•••• Оздоровительное прожорство

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Выносливость + Вирд

Лазейка: Персонажа угощает незнакомец.

Вложив 3 очка Чар, персонаж должен приступить к пиршеству. Вне зависимости от качества еды, он должен поглотить весьма и весьма внушительный объём пищи. Каждый успех, полученный при обращении к Договору, позволяет ему превратить два очка летального урона или очко агgravированного – в два очка тупого.

В качестве дополнительного преимущества эта статья гарантирует, что персонаж не будет страдать от последствий переедания.

••••• Красная ярость возмездия

Цена: 3 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Вирд

Лазейка: Персонаж должен мстить за своего близкого.

Каждый успех добавляет по очку Инициативы, Выносливости и Силы подменяша (а последнее, в свою очередь, увеличивает его Скорость). Кроме того, персонаж получает броню и сокращает штрафы за раны на количество успехов. С точки зрения отыгрыша считается, что персонажа охватывает приступ разрушительной ярости. Он с трудом отличает друзей от врагов и не отступится, пока его жизни не начнёт угрожать по-настоящему колоссальная опасность.

Эффект длится сцену.

Договор с тщеславием

Этот Договор необычен в том отношении, что Преимущество *Сногшибательная внешность* добавляет свой бонус к проверкам использования его сил.

• Горделивая маска

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Вирд + Запугивание – Решительность жертвы

Лазейка: Подменыш выдаёт себя за местную знаменитость, известную только яркой внешностью или высоким положением.

Подменыш заставляет жертву поверить, что перед ней – местная звезда. Персонаж не может сам определить, кого именно в нём увидит жертва. Тем не менее, за каждый успех, полученный при обращении к Договору, он приобретает +1 дайс ко всем Социальным проверкам, связанным с убеждением или запугиванием этой жертвы. Эффект длится сцену.

•• Песнь далёкой Аркадии

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Вирд + Экспрессия

Лазейка: Подменыш выступает перед влиятельной и богатой аудиторией.

До окончания сцены персонаж получает бонус к проверкам Экспрессии и Убеждения, равный своему Вирду.

••• Сиятельная защита

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Внушительность + Вирд

Лазейка: Подменыш обращается к этой статье на формальной встрече с большим количеством посетителей.

Подменыш окружает себя аурой величия и неприкосновенности. Прежде всего, никто не может поднять на него оружие до конца сцены. Сверхъестественные существа могут проходить проверку Решительности + Самообладания перед каждой попыткой атаки. Смертные не способны даже на это. Эффект пресекается только в том случае, если персонаж нападает на кого-либо сам, хотя он вполне может поручить нападение другим.

Кроме того, персонаж добавляет +2 дайса к любым Социальным проверкам, основанным на использовании своей внешности.

•••• Мантия ужасающей красоты

Цена: 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Запугивание + Вирд против Самообладания + Вирда жертвы.

Способность действует на всех жертв, находящихся в пределах 3 ярдов за каждый уровень Вирда от персонажа. Смертные проходят коллективную проверку, используя самый высокий уровень Самообладания. Мистические существа делают броски в индивидуальном порядке.

Лазейка: Персонаж должен участвовать в поединке или другом церемониальном сражении.

Если подменыш набирает больше успехов, чем жертвы, те чувствуют непреодолимое желание убежать прочь. Они получают штраф -2 ко всем действиям и неспособны вкладывать Волю для добавления +3 дайсов к активным проверкам или +2 очков к Защитным характеристикам.

Если подменыш и его жертвы набирают равное число успехов, окружающие колеблются и получают штраф -2 к попыткам выступить против подменыша. Кроме того, если персонаж пытается запугать их, его бросок проходит с бонусом +2.

Эффект длится до окончания сцены, хотя подменыш может прервать его раньше.

••••• Слова о несуществующих воспоминаниях

Цена: 3 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Экспрессия + Вирд против Самообладания + Вирда жертвы.

Лазейка: Подменыш верит в то, о чём он рассказывает.

Персонаж произносит долгую речь, пытаясь изменить эмоциональное состояние слушателей. Каждый бросок отражает минуту пламенного монолога. Всего ему

необходимо набрать пять успехов. Если подменыш не справляется с этой задачей за количество бросков, равное его Внушительности + Экспрессии, аудитория теряет к нему интерес.

Смертные проходят коллективную проверку сопротивления, используя самый высокий уровень Самообладания. Мистические существа делают броски в индивидуальном порядке.

Успешное обращение к этому Договору не обладает реальным игромеханическим эффектом. Вместо этого игрок обговаривает с Рассказчиком, какую реакцию может выбрать толпа, поверив в историю персонажа. Например, услышав проповедь человеколюбия, толпа мятежников может разойтись, а узнав о преступлениях своего соседа, даже самая мирная община может взяться за вилы.

Договоры Дворов

Каждый Двор обладает двумя отдельными Договорами. Один из них – Договор с преходящим сезоном – воплощает эмоцию, связанную с этим Двором. Другой – Договор с вечным сезоном – отражает физические аспекты этого времени года.

Для того чтобы освоить новую статью подобного Договора, персонаж должен обладать Мантией, уступающей этой статье не более чем на один уровень. Например, персонаж, обладающей Весенней мантией ••, может осваивать Договоры первых трёх уровней.

Подменыш, владеющий Преимуществом *Репутация при дворе*, получает доступ к Договорам выбранного Двора, хотя он может изучать только те статьи, которые уступают этому Преимуществу на один уровень. Таким образом, персонаж, обладающий Репутацией при Весеннем дворе ••••, сможет осваивать только первые три статьи Договоров Весеннего двора.

По очевидным причинам, персонаж, обладающий только Репутацией при дворе, но не Мантией, не способен изучить пятую статью чужого Договора.

Если по какой-либо причине Мантия или Репутация персонажа падает во время игры, он не утрачивает доступ к изученным Договорам, однако должен оплачивать дополнительную разницу между уровнями, вкладывая по очку Чар. Этой траты невозможно избежать, даже используя Лазейки.

Договор с преходящей весной

• Взгляд Купидона

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд против Самообладания + Вирда цели

Лазейка: Персонаж поцеловал выбранного индивида в пределах 24 часов.

В случае успеха персонаж узнаёт одно из желаний другого индивида. Попытка узнать сокровенные желания может налагать штрафы до -3.

•• Плетение чувств

Цена: 2 очка Чар или 3 в случае со сверхъестественной жертвой

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мантия (Весна) – Решительность жертвы

Лазейка: Персонаж хочет влюбить жертву в себя.

Персонаж меняет одно желание жертвы на другое. За каждый успех, полученный при обращении к Договору, этот эффект длится сутки, хотя за это время жертва может сама привыкнуть к новому желанию.

••• Незнакомый облик

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Внушительность + Обман + Мантия (Весна) против Самообладания + Вирда жертвы

Лазейка: Недавно персонаж угощал жертву пищей или она угощала его.

Персонаж принимает облик другого человека. Он не знает, в кого на самом деле превратится: изменение зависит от того, кого жертва ожидает встретить в текущих условиях. Если персонаж начинает вести себя нехарактерно, жертва может пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы заподозрить неладное.

•••• Дар Пандоры

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Сообразительность + Ремесло + Мантия (Весна)

Лазейка: В пределах последней недели другой персонаж должна была подарить что-нибудь подменышу, и этот дар должен был оказаться неожиданным.

Персонаж создаёт сложное устройство из подручных вещей. Он проходит проверку Сообразительности + Ремесла + Мантии (Весна), делая по броску раз в десять минут и

стремясь накопить сумму успехов, равную Размеру желаемого устройства + его общей сложности (например, 1 в случае с простейшими механизмами и 10 в случае со швейцарскими часами).

Предмет работает до конца сцены.

•••• Пробуждение внутренней феи

Цена: 3 очка Чар +1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Экспрессия + Мантия (Весна) против Самообладания + Вирда жертвы. Персонаж делает по броску за раунд, стремясь накопить сумму успехов, равную Воле жертвы.

Лазейка: Жертва по доброй воле призналась протагонисту в своих желаниях. Она не находилась под действием других Договоров или даже под обычным давлением.

В случае успеха жертва бросается удовлетворять самое сильное из своих желаний. Если подменыш хочет, чтобы она испытывала это стремление на протяжении определённого времени (не останавливаясь на однократном утолении своих желаний), он может добровольно принять штраф к проверке использования этого Договора. Штраф -1 позволяет продлить эффект на один час. Штраф -2 продлевает его на день. Штраф -3 продлевает эффект на двое суток.

Договор с вечной весной

• Дар тёплого дыхания

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Решительность + Выживание + Мантия (Весна)

Лазейка: Союзник, на которого персонаж направляет действие этой способности, в пределах суток чем-нибудь покормил подменыша.

Союзник получает прилив бодрости, как если бы он хорошенько выспался и позавтракал. Любые штрафы и повреждения, вызванные усталостью, жаждой, голодом и недосыпом, моментально проходят.

•• Поцелуй нового любовника

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Выживание + Мантия (Весна)

Действие: продолжительное (всего нужно набрать от 5 до 25 успехов, а каждый бросок отражает пять минут воззвания к небу).

Лазейка: В пределах часа персонаж слышал, как смертные обсуждают грядущий дождь.

Пять успехов позволяют вызвать лёгкий, крапывающий дождик. Каждые следующие пять успехов увеличивают интенсивность дождя, пока при 25 успехах персонаж не вызовет ливень, способный спровоцировать наводнение.

•• Тепло крови

Цена: 1 очко Чар + 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Медицина + Мантия (Весна)

Лазейка: Союзник признался подменышу в глубокой любви – не обязательно романтической (например, родственник может сказать, как высоко он ценит Потерянного).

За каждый успех подменыш либо смягчает очко летального урона до тупого, либо попросту устраняет очко тупого. В случае исключительного успеха подменыш может смягчать агgravированные повреждения до летальных, вкладывая в каждое из них по очку Чар.

•••• Ускоренный рост

Цена: 1 очко Чар или 3 очка Чар + понижение Воли на -1 уровень

Бросок: Вирд + Медицина

Лазейка: Подменыш окропляет растение двумя каплями своей крови.

Персонаж заставляет растение мгновенно вырасти настолько, насколько оно могло вырасти за год при хорошем уходе. Если подменыш обращается к этой статье для изменения союзника, тот также становится старше на год. Во втором случае персонаж не может воспользоваться Лазейкой.

••••• Мать всех смертей

Цена: 3 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Мантия (Весна)

Лазейка: Не более года назад на этой земле должен был умереть человек.

Персонаж заставляет ближайшее растение (находящееся не более чем в 10 ярдах от противника) схватить жертву. Для этого персонаж проходит проверку Вирда с бонусом, зависящим от пригодности растения для таких действий. Например, лоза может предоставить бонус +3, в то время как обычные ветви – лишь +1.

Персонаж может совершать обычные действия одновременно с подобным захватом. Тем не менее, он может пожертвовать своим действием в этом раунде, чтобы провести второй захват, или даже Защитой, чтобы провести сразу три захвата.

Эффект длится на протяжении нескольких раундов, равных Вирду подменыша.

Договор с преходящим летом

• Дурное чувство

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: Персонаж должен кипеть от гнева.

Подменыш чувствует самую сильную концентрацию гнева в пределах мили. Например, он может понять, что в соседнем квартале разгорается бунт.

•• Гоблинская подлянка

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мантия (Лето) против Самообладания + Вирда жертвы

Лазейка: Жертва обладает рыжими волосами или нападает на персонажа, который должен Потерянному услугу.

Персонаж перенаправляет гнев жертвы с одного индивида (включая себя) на другого (опять же, включая себя – если он хочет привлечь чье-либо внимание).

•• Недружелюбные речи

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Обман + Мантия (Лето) против Самообладания + Вирда жертвы

Лазейка: Жертва носит кольцо на левой руке.

Персонаж начинает распылять в жертве гнев. Он проходит по одной проверке в минуту, стремясь накопить сумму успехов, равную Воле жертвы. После этого жертва обрушивает свой гнев на того, кто, по её мнению, этого заслуживает в текущий момент.

•••• Закатный взгляд

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Внушительность + Коммуникабельность + Мантия (Лето) против самого высокого Самообладания, встречающегося в группе.

Лазейка: Персонаж страдает от штрафов за раны и хотя бы двух очков летального урона.

Персонаж буквально высасывает гнев из окружающих, заставляя бой прекратиться. На протяжении следующих нескольких раундов, равных Вирду подменыша, никто не найдёт в себе сил возобновить агрессивные действия. За это время подменыш может попробовать убедить всех найти мирное решение конфликта. Он получает бонус к этим попыткам, равный успехам, полученным при обращении к Договору. Если ему это не удастся, он не сможет повторно использовать эту статью до начала следующей сцены.

•••• Летнее пламя

Цена: 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Выносливость + Знание животных + Мантия (Лето)

Лазейка: До полудня осталось не больше пяти минут, и персонаж бросил формальный вызов противнику.

Персонаж получает бонус +2 к любым физическим действиям (или +4 в случае исключительного успеха). Он не получает штрафов за раны и не способен потерять сознание от заполнения шкалы Здоровья тупым уроном.

Договор с вечным летом

• Сын очага

Цена: 1 очко Чар (иногда с добавлением 1 очка Воли)

Бросок: Вирд + Выживание

Лазейка: Персонаж должен плюнуть на гаснущий уголёк или искру.

Персонаж обеспечивает поддержание комфортной температуры: в холодной комнате он согревается, а в жаркой пустыне – избегает перегрева. Вложив очко Воли, он может согреть и других персонажей, находящихся рядом с ним.

Эффект длится час.

•• Сердце Ульфа

Цена: 1 или 2 очка Чар

Бросок: Сила + Оккультизм + Мантия (Лето)

Лазейка: До полуночи должно оставаться не более пяти минут.

До окончания сцены персонаж источает яркий свет летнего солнца, который простирается во все стороны на 200 ярдов от него. По очевидным причинам это может лишь повредить персонажу, выдав его врагам. Эффект длится до окончания сцены или, если герой вложил 2 очка Чар, целый час.

•• Полуденная хватка

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Выносливость + Рукопашный бой + Мантия (Лето)

Лазейка: Персонаж должен проглотить кусок льда, образованного естественным путём.

До окончания сцены персонаж получает от +1 до +3 очков Силы в зависимости от того, получил он один, четыре или сразу семь успехов.

••• Солнечное откровение

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Мантия (Лето)

Лазейка: До полудня должно оставаться не больше пяти минут.

Персонаж заливает ближайшие окрестности радиусом 100 футов ярким полуденным светом. Все сверхъестественные существа и предметы, скрывающие своё истинное обличье или прячущиеся от окружающих благодаря колдовским эффектам, должны

пройти проверку Скрытности + Сверхъестественной характеристики (наподобие Вирда или Силы крови) со штрафом -5. В случае вероятного провала они оказываются у всех на виду.

•••• Взор летнего владыки

Цена: 3 очка Чар (возможно, с дополнением в виде 1 очка Воли)

Бросок: Ловкость + Атлетика + Мантия (Лето) – Защита жертвы

Лазейка: Жертва должна касаться золотого изделия.

Персонаж направляет волну обжигающей энергии в сторону жертвы. Дистанция такой атаки равна 10/30/50. Жар наносит противнику летальный урон в объёме полученных успехов. Вложив очко Воли, персонаж может сделать урон аггравированным. Существа, уязвимые к солнечному свету, получают аггравированный урон автоматически.

Договор с преходящей осенью

• Ведьмовское чутьё

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд – Самообладание жертвы

Лазейка: Жертва не должна знать имени персонажа.

Персонаж узнаёт об одном из страхов жертвы (или сразу о двух – в случае исключительного успеха).

•• Предания Бабы Яги

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Мантия (Осень) – самый высокий показатель Самообладания среди жертв.

Действие: продолжительное. Каждый бросок отражает пять минут изложения страшных историй. Всего нужно набрать сумму успехов, равную численности толпы.

Лазейка: Персонаж основывает запугивающий эффект на реально существующем мифе.

В случае успеха персонажу удаётся посеять в сердцах своих слушателей инстинктивный страх перед явлением, которое он описывал. Если когда-либо они встретятся с объектом этого страха, они бросятся от него в иррациональном ужасе и продолжат бежать на протяжении стольких раундов, сколько успехов получил персонаж.

••• Сердце муравьеда

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Решительность + Расследование + Мантия (Осень)

Лазейка: Персонаж должен съесть паука или насекомое, буквально запуганное до смерти.

До окончания сцены персонаж не способен испытать страх. Попытки сверхъестественного устрашения получают штраф, равный успехам, полученным при обращении к этому Договору.

••• Запах урожая

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Мантия (Осень) – Решительность тех, кто хочет воспротивиться этому эффекту

Действие: продолжительное. Каждый бросок отражает минуту словесной поддержки. Всего нужно набрать сумму успехов, равную численности толпы.

Лазейка: Хотя бы два члена аудитории должны больше всего бояться друг друга.

До окончания сцены все члены аудитории не способны испытать страх. Попытки сверхъестественного устрашения получают штраф, равный успехам, полученным при обращении к этому Договору.

•••• Лицо Бабы Яги

Цена: 3 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Мантия (Осень)

Лазейка: Один из наблюдателей должен и вправду бояться подменыша.

Каждый из наблюдателей видит в подменыше то, чего он боится больше всего. Жертвы получают очки тупого урона в размере успехов, набранных подменным, и убегают в иррациональном страхе. Бегство длится на протяжении столько раундов, сколько успехов набрал персонаж.

Договор с вечной осенью

• Последний вздох Исаака

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд

Лазейка: Растение никому не принадлежит или подменышу разрешили срывать с него фрукты.

Персонаж заставляет ветвь или куст распуститься и дать плоды. Чары воздействуют только на ту часть растения, которую Потерянный способен обхватить рукой. Например, он может мгновенно вырастить яблоки на одной ветке, но не на всём дереве.

•• Искушающий взгляд

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Внушительность + Наука + Мантия (Осень)

Лазейка: Персонаж вырезает на коре дерева своё имя или прикрепляет его к растению на ярлычке.

Подменыш заставляет растение впасть в спячку или завянуть. Если он использует этот Договор против животного или смертного, каждый успех наносит жертве очко тупого урона.

•• Разносчик

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Ловкость + Медицина + Мантия (Осень) – Выносливость жертвы

Лазейка: Персонаж знает хотя бы две болезни, которыми болела жертва, и может назвать ещё одну болезнь, которую она боится больше всего.

Персонаж вызывает у жертвы мгновенную вспышку опасного заболевания. Жертва получает по очку тупого урона за успех и получает штраф, равный половине Вирда подменыша с округлением вверх.

Штрафы сохраняются до тех пор, пока жертве не удастся хорошо отдохнуть.

•••• Наездник на листьях

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Ловкость + Выживание + Мантия (Осень)

Лазейка: Персонаж держит в руках лист, опавший естественным образом.

Персонаж обращается ворохом опавших листьев. Он может передвигаться по ветру со Скоростью, уступающей его обычной Скорости на -3 пункта. Кроме того, он приобретает +6 очков Защиты, если только противник не использует пламя или оружие, способное поразить сразу всё “тело” подменыша.

•••• Осенние слёзы

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Мантия (Осень)

Действие: продолжительное. Каждый бросок отражает 10 минут ритуальных действий. Всего нужно накопить 5 или больше успехов.

Лазейка: Персонаж должен заморозить ключ и оставить его оттаивать. Как только ключ начнёт освобождаться от ледяной корки, подменыш должен приступить к ритуалу.

Набрав пять успехов, подменыш обрушивает град на ближайшую область радиусом 100 ярдов. За каждые 10 *дополнительных* успехов град начинает причинять по очку тупого урона за раунд всем, кто не успел спрятаться. Максимальное число успехов равно 45 (соответственно, максимальный урон не превышает 3 очков за раунд). Град продолжается на протяжении нескольких минут, точное число которых равно Вирду подменыша.

Договор с преходящей зимой

• Дракон знает всё

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Вирд + Эмпатия – Самообладание жертвы

Лазейка: У персонажа должна быть возможность заглянуть жертве в глаза.

Персонаж узнаёт причину скорби или печали жертвы.

•• Умиротворяющее забвение

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Обман + Мантия (Зима) – Решительность жертвы

Лазейка: Жертва брала что-либо у подменыша в пределах последних суток.

Жертва забывает о своей печали на количество минут, равное полученным успехам.

••• Лица в воде

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Расследование + Мантия (Зима) – Самообладание жертвы

Лазейка: Жертва носит при себе фотографию или другое изображение родственника.

Жертва вспоминает печальные события прошлого. До окончания сцены она получает штраф к Социальным проверкам, равный половине успехов подменыша. Этот же штраф получают все, кто пытается приободрить её.

•••• Заброшенные поля и пустые амбары

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Мантия (Зима) против Самообладания + Вирда жертвы

Лазейка: Персонажу удалось вызвать у жертвы чувство неопишуемой радости менее 10 минут назад.

На протяжении нескольких дней, точное число которых равно успехам подменыша, жертва теряет способность испытывать положительные эмоции. Она не восстанавливает Волю благодаря утолению своего Порока или Добродетели, а её Социальные проверки проходят со штрафом -2.

•••• Любимое горе

Цена: 3 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Мантия (Зима) против Самообладания + Вирда жертвы

Лазейка: Жертва должна попробовать слезу подменыша.

Жертва целиком погружается в скорбные воспоминания и не способна что-либо делать на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно успехам, полученным

при обращении к этому Договору. Эту статью невозможно использовать на жертве, которая не испытывает хотя бы лёгкой печали.

Договор с вечной зимой

• Дыхание зимы

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Вирд + Выживание

Лазейка: Персонаж должен слышать, как кто-то дрожит, или ощущать во рту вкус чужого пота.

Герой понижает температуру в комнате на желаемое количество градусов. За каждые 20 градусов по Цельсию, как и за каждые 20 очков Размера комнаты он получает штраф -1. Эффект длится сцену.

•• Зимнее прикосновение

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Интеллект + Наука + Мантия (Зима)

Лазейка: Подменыш должен написать ненавистное ему имя или идею, выведя его жидкостью на сухой поверхности.

Потерянный замораживает несколько кубических футов жидкости, наделяя её физической Силой, равной полученным успехам. После этого персонаж может пройти по этой жидкости или поставить на неё какой-либо предмет. Замороженная жидкость тает по обычным правилам.

••• Замёрзшая преисподняя

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Ловкость + Скрытность + Мантия (Зима)

Лазейка: Персонаж должен слышать звон колокольчика, находящегося в двадцати футах от него.

Подменыш окружает себя невыносимым холодом, который охватывает зону радиусом 20 футов. Все, кто приближаются к персонажу, получают штраф -1, который увеличивается ещё на -1 за каждые пять раундов пребывания на холоде. Эффект остаётся в силе на протяжении нескольких минут, число которых равно успехам подменыша.

•••• Снегопад

Цена: 3 очка Чар

Бросок: Ловкость + Атлетика + Мантия (Зима) – Защита жертвы

Лазейка: Жертва должна носить серебряное украшение, обладающее для неё религиозным значением.

Персонаж обрушивает на жертву ворох снега и льда, причиняя летальный урон в размере полученных успехов. Кроме того, жертва получает штраф -1 до окончания сцены из-за лёгкого обморожения.

••••• Ведьмовской рай

Цена: 3 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Мантия (Зима)

Действие: продолжительное (всего нужно набрать пять или более успехов; каждый бросок отражает пять минут воззвания к небу).

Лазейка: В небе светит луна, а Потерянный слышит волчий вой.

Набрав пять успехов, персонаж начинает снежную бурю в радиусе одной мили. Эффект длится час. За каждые пять дополнительных успехов персонаж либо понижает температуру на 10 градусов по Фаренгейту, либо удваивает радиус бури, либо повышает длительность ещё на час, либо увеличивает скорость ветра на пять миль в час.

Гоблинские договоры

Эта категория Договоров уникальна в том отношении, что персонажи могут приобретать любые статьи, не соблюдая порядка очереди. Например, ничто не мешает игроку изучить статьи третьего и четвёртого уровня, не обладая ни одной статьёй двух первых уровней. Хотя Гоблинские договоры располагают своими Лазейками, эти способы избежания платы позволяют Потерянным игнорировать только стоимость статьи в очках Воли и Чар. В дополнение к этой стоимости, Гоблинские договоры обладают дополнительной платой (например, добровольным принятием сглаза), избежать которой не способен ни один персонаж.

• Сомнительное везение

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: Персонаж должен использовать эту статью для предсказания итогов азартной игры.

Персонаж узнаёт результат действия, обладающего несколькими вариантами развития. Например, он может интуитивно почувствовать, что убегающий от него противник свернёт на перекрёстке налево. Тем не менее, взамен персонаж добровольно принимает на себя сглаз. Это означает, что в пределах ближайших суток ему в чём-то не повезёт. В худшем случае он получит два-три очка тупых повреждений. В лучшем он что-нибудь потеряет.

• Шальная пуля

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Ловкость + Вирд

Лазейка: Персонаж должен участвовать в поединке или другом противостоянии, обладающем заранее обговорёнными правилами.

Персонаж гарантирует, что два из трёх следующих выстрелов будут невероятно точными, а один – до смешного косым. Рассказчик определяет, в какой последовательности выстроятся эти три заколдованных выстрела. При совершении двух точных выстрелов персонаж игнорирует штрафы в размере успехов, полученных при обращении к Договору. Проклятый выстрел автоматически принимает форму броска на удачу.

•• Безумное прорицание

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: Персонаж пытается заглянуть в прошлое или будущее своего возлюбленного.

Подменыш может заглянуть в прошлое или будущее любого индивида (включая самого себя, если он хочет узнать больше о событиях, которые он не запомнил с достаточной ясностью). Если он заглядывает в прошлое, каждый успех позволяет ему “изучить” один раунд событий, развернувшихся в прошлом.

Попытка заглянуть в будущее позволяет игроку задать по одному вопросу о событиях, которые ещё не произошли: например, “В котором часу Джозеф Кляйн вернётся домой?”

Взамен на провидческие способности персонаж приобретает одно отклонение. Если он получил от одного до трёх успехов при броске активации этой силы, он должен выбрать тяжёлое отклонение. Четыре успеха позволяют выбрать умеренное. Отклонение остаётся в силе в течение суток.

•• Свободный проход

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Сообразительность + Кража

Лазейка: Персонаж пытается войти в логово своего врага.

Подменыш автоматически открывает запертую дверь. Тем не менее, в будущем это заклятье откроет и одну из дверей в его собственном доме (или одном из его укрытий).

•• Золото лепрекона

Цена: 1 очко Чар

Бросок: Манипулирование + Вирд

Лазейка: Подменыш использует эту статью, чтобы обмануть человека, который не был с ним честен в последние 24 часа.

Персонаж превращает один предмет в другой (например, заставляя сушёные листья казаться деньгами). Эффект длится до окончания сцены. Тот, кто будет владеть этим предметом в момент обратной трансформации, интуитивно почувствует, что за обманом стоит подменыш.

••• Жизненные тяготы

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Эмпатия + Вирд

Лазейка: Персонаж пытается исцелить человека, который получил ранение, защищая его самого.

За каждый успех подменыш устраняет два очка повреждений союзника. Первыми затягиваются аггравированные раны, затем летальные и потом – тупые. В пределах следующего дня подменыш получит все эти раны сам.

••• Отсроченный удар

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Ловкость + Вирд

Лазейка: У персонажа нет оружия или других средств, позволяющих защитить себя от неизбежного удара.

Каждый успех позволяет заблокировать одно очко летальных или аггравированных повреждений. Тем не менее, подменыш получит их в следующий раз, когда ему нанесут урон. Если он блокирует аггравированный урон, а в следующий раз ему наносят летальный, отсроченный урон также носит летальный характер, однако повышается на +2 пункта.

•••• Повезёт – не повезёт

Цена: 2 очка Чар

Бросок: Сообразительность + Вирд

Лазейка: Персонаж использует эту статью, чтобы одержать верх над известным соперником или личным врагом.

Персонаж угадывает самый сложный пароль, выигрывает в почти невозможную лотерею или совершает другую догадку, которая в иных обстоятельствах практически не имела бы шансов на успех. Тем не менее, если в пределах ближайшего месяца хоть один *важный* для персонажа бросок закончится провалом, заклинание автоматически сделает этот провал *полным*.

•••• Созыв охоты

Цена: 1 очко Чар + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Вирд

Лазейка: Подменыш находится в Чаше.

Персонаж отправляет Истинным феям призыв собраться на Дикую охоту. Магическим образом призыв воспринимается другими Феями как приказ, исходящий от важного обитателя Аркадии. Этот Гоблинский договор не имеет проклятого эффекта, который

работал бы против подменыша, однако игрок должен понимать, что в пределах десяти минут на месте призыва начнут собираться Феи.

•••• Прятки

Цена: 2 очка Чар + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Вирд

Лазейка: Подменыш пытается ускользнуть от противника, который охотился за ним больше года.

Персонаж спасается от преследования благодаря слепому везению. Тем не менее, всё то же везение помогает *другому* врагу подменыша узнать о его текущем местоположении.

Глава третья: Особые правила и системы

Лицо и Маска

Ни один подменыш не возвращается в земной мир с той же внешностью, которой он обладал в момент похищения. Эта новая, изменённая внешность подменыша может называться по-разному, однако многие из Потерянных называют её просто *лицом*. Только феи – включая других подменшей – способны видеть лица Потерянных. Смертные и другие обитатели Мира Тьмы видят лишь иллюзорную внешность, которая отражает наружность подменыша из его прошлой, человеческой жизни. Эта фальшивая внешность называется Маской.

В сущности, на регулярном уровне подменыши видят лишь истинные лица друг друга. Если Потерянный хочет узнать, каким его собеседника видят простые смертные, он может вложить очко Чар. Даже в этом случае он получит возможность созерцать Маску другого подменыша в течение 30 секунд – и не более того.

С другой стороны, подменыш может попробовать усилить Маску, помешав другим феям видеть его лицо. В этом случае он всё так же вкладывает очко Чар, и до окончания сцены другие феи видят лишь его Маску. Увы, его всё ещё можно распознать как подменыша, наблюдая за его тенью, поскольку феи (в отличие от простых смертных) видят тень, отбрасываемую настоящим телом подменыша, а не его иллюзорной формой.

Наконец, подменыш может сорвать в себя Маску, потратив весь запас Чар – вне зависимости, остаётся ли у него все один пункт или сразу сто. В этом случае все окружающие, включая обычных людей, смогут видеть лицо подменыша до окончания сцены. Если Потерянный хочет вернуть себе Маску раньше, чем закончится сцена, ему нужно восстановить хотя бы два очка Чар, одно из которых он должен немедленно вложить в усиление Маски.

Лечение и урон

Подменыши получают урон от тех же источников и угроз, что и простые люди. Более того, не считая редких Договоров и Гоблинских фруктов, они не располагают особыми возможностями к лечению. Таким образом, протагонисты **Changeling: the Lost** восстанавливают по очку тупого урона за 15 минут, по пункту летального за два дня и по уровню аггравированного – за неделю.

Единственная оговорка заключается в том, что подменыши не способны использовать магическую защиту от оружия, выкованного из холодного железа. “Холодным” считается любое железное оружие без добавления примесей (в частности, ничто не мешает подменшам использовать магию для защиты от стального оружия). Стоит заметить, что в современный век люди настолько редко используют оружие, выкованное из чистого железа, что некоторые из Потерянных могут ни разу не столкнуться с этой угрозой за всю свою жизнь.

С другой стороны, иногда Потерянные сами используют холодное железо в боевых целях, поскольку Истинным феям (но не подменшам) такое оружие наносит аггравированный урон. Существует множество версий, объясняющих смертоносность холодного железа для фей – от магической аномалии до утверждения, что на свете нет ничего банальнее и скучнее холодного железа, – однако большинство Потерянных слышали историю о Договоре, некогда заключённом между влиятельной Феей и духом Железа. Если верить этой легенде, Фея – как и пристало всем обитателям Аркадии – не пожелала соблюдать условия Договора. Тогда дух Железа поклялся отомстить ей и её родичам. Отзвуки этой мести чувствуют на себе даже подменыши.

Долголетие

Помимо долголетия, обеспеченного многим подменьям самим Заточением в царстве фей (известны подменыши, вернувшиеся в земной мир спустя всего несколько дней после похищения лишь затем, чтобы обнаружить, что в мире людей сменилось несколько поколений), подменыши обладают увеличенным сроком жизни благодаря Вирду.

Ниже приведена таблица, показывающая, на сколько лет каждый уровень Вирда продлевает жизнь каждого персонажа. Разумеется, это предполагает, что игрок и Рассказчик самостоятельно определяют изначальный срок жизни, отпущенный протагонисту. Кроме того, в таблице указан бонус, который Потерянные получают при сопротивлении обыкновенным земным болезням.

Вирд	Долголетие	Сопротивляемость
1	+10 лет	+1
2	+20 лет	+1
3	+30 лет	+1
4	+40 лет	+2
5	+50 лет	+2
6	+60 лет	+2
7	+75 лет	+3
8	+90 лет	+3
9	+105 лет	+3
10	+130 лет	+4
	(иногда больше)	

Сделки

Как и положено любой фее, подменыш способен заключать с людьми магические соглашения. Подобные соглашения, известные большинству подменшей под общим термином “сделки”, состоят из Задачи, Награды, Наказания и Продолжительности. Честная сделка должна предоставлять и подменье, и человеку равное количество благ. С игромеханической точки зрения это означает, что каждый из факторов (задача, наказание, награда и продолжительность) добавляет или отнимает определённую сумму очков из общей формулы сделки. Хорошая сделка обладает полностью сбалансированными факторами и в итоге должна дать ноль пунктов. В этом случае ни подменыш, ни человек не получают за счёт другого больше, чем им полагается.

Для формального заключения сделки подменыш должен вложить очко Воли.

Виды сделок

Абсолютное большинство сделок носят характер клятв. Они будут рассмотрены ниже буквально через несколько абзацев. Более редкие сделки подразделяются на обеты и таинства.

Клятвы

Клятвы, или обычные сделки, строятся по простому принципу: обе стороны должны уравновесить количество факторов таким образом, чтобы в итоге ни одна из них не получила больше другой. Ниже описаны все четыре фактора сделок.

Задачи

Задача предполагает либо совершение определённого действия, либо сознательный отказ от определённых поступков (как правило – вредящих другой стороне). Задачи могут принимать следующие формы:

- **Союз:** Договор о взаимопомощи. Слабый союз заключается в пакте о ненападении или поддержании самых общих контактов. Он ничего не приносит в общую формулу

сделки (+0). Умеренный союз заключается в согласии помогать другой стороне косвенными средствами – например, деньгами или информацией. Он добавляет +2 очка в общую формулу. Наконец, прочный союз обязует обе стороны жертвовать всем ради поддержания союзника. Он добавляет сразу +4 очка в формулу сделки.

- **Грёза:** Эта сделка позволяет фее посещать сны человека. Как правило, при заключении такой сделки человек преследует определённые интересы (например, рассчитывая, что подменыш будет защищать его сны от вторжения других фей). Так или иначе, эта часть сделки всегда считается умеренной и отнимает -2 очка от стоимости сделки.

- **Миссия:** Эта часть сделки сводится к необходимости выполнить определённое поручение – которое может даже не иметь явного окончания. Простая миссия может выражаться в простом ритуале: например, человек может обязаться ухаживать за прекрасным цветком в саду подменыша. Она добавляет +1 очко к окончательной стоимости сделки. Сложная миссия предполагает реальную трату времени или необходимость столкнуться с опасностью. Она повышает стоимость сделки на +2 очка. Наконец, великая миссия часто сопряжена с риском для жизни. Она увеличивает конечную стоимость сделки на +3 очка.

- **Зачарование:** Подменыш наделяет человека возможностью видеть мир фей, Обличья и другие эффекты, скрытые от простых людей. Эта часть сделки считается задачей для Потерянного и наградой – для человека. В дополнение к прочим условиям сделки протагонист обязан передать смертному очко Чар, которое остаётся с человеком до окончания самой сделки. Зачарование понижает стоимость сделки на -2 очка. Если подменыш захочет отнять у смертного очко Чар (например, чтобы помешать ему видеть облик его друзей), он попадёт под действие Наказания.

- **Верность:** Как правило, эту сделку заключают сами подменыши. При восхождении на престол лидер фригольда определяет условия своего правления. Он предлагает своим вассалам награды и озвучивает наказания, которых следует ожидать предателям. Верность служит необходимым условием для такой сделки, поскольку именно она служит мерилom, благодаря которому повелитель фригольда разделяет верных и неверных. Эта часть сделки отнимает -3 пункта от основной формулы.

- **Запрет:** Эта часть сделки также известна под ироническим названием “обратной задачи”. Малый запрет предполагает простейшие действия: например, обязательство никогда не входить в определённое здание или не употреблять определённую пищу. Он налагает штраф в -1 очко к стоимости сделки. Средний запрет заставляет членов договора не посещать определённый квартал, не разговаривать с людьми определённой профессии или избегать других действий, которые часто совершают другие люди. Он отнимает -2 очка от конечной стоимости. Наконец, крупный запрет может выражаться в обете молчания или клятве никогда не приезжать в определённую страну. Он отнимает -3 очка от стоимости сделки.

Награды

- **Навык:** Как и следует из названия, этот бонус предоставляет +1 дайс к проверкам определённого Навыка. Всё то же +1 очко он добавляет и к стоимости всей сделки.

- **Благословение:** Этот эффект наделяет обе стороны дополнительными очками Преимуществ. В силу своей натуры смертные получают больше очков, чем подменыши. Слабое благословение добавляет +1 очко к стоимости сделки и предоставляет два очка Преимуществ людям, но всего одно очко феям. Умеренное благословение повышает стоимость сделки на +2 и предоставляет Преимущества третьего или четвёртого уровня людям, но лишь Преимущества второго уровня подменьям. Великое благословение повышает стоимость на +3 и предоставляет подменьям три очка Преимуществ, а смертным – все пять. Обе стороны могут как выбирать новые Преимущества, так и развивать уже существующие.

- **Зачарование:** Как уже говорилось, Зачарование повышает сделку на +2 очка и считается одновременно наградой для человека и задачей для фей.
- **Услуга:** В зависимости от значимости услуги, подменыш может повысить стоимость сделки на +1, +2 или +3 очка.
- **Чары:** Такая часть сделок, как правило, касается лишь соглашений между самими подменными (и, возможно, другими обитателями мира фей). Передача может носить как однократный, так и регулярный характер. В первом случае инициатор сделки получает Чары в размере самого низкого Вирда, встречающегося среди членов сделки. Во втором инициатор получает по одному очку Чар раз в несколько дней, однако суммарно он должен получить Чары в размере самого высокого Вирда. К окончательной стоимости сделки этот аспект прибавляет +2 пункта.
- **Служба:** Верная служба лидеру фригольда позволяет воспользоваться одним из Благословений фригольда, описанных в следующей врезке. Этот аспект повышает стоимость на +3 пункта.



Благословения фригольдов

Выше уже отмечалось, что некоторые правители фригольдов предоставляют своим подопечным особые преимущества. Вот несколько общих идей о выгодах, которые могут преследовать слуги “короля фей”:

- **Неприметность:** +1 дайс к попыткам скрыть свою сущность от Истинных фей и других врагов.
- **Стойкость:** +1 дайс к проверкам Ясности.
- **Урожай:** +1 дайс к проверкам сбора Чар.



Наказания

- **Изгнание:** Нарушителя сделки объявляют врагом всего фригольда. Каждый, кто сможет причинить ему хоть какой-нибудь вред, получит +1 очко Чар. Тот, кто сумеет его убить, получит Чары в размере его Вирда. Это наказание отнимает -3 очка от стоимости сделки.
- **Проклятие:** Слабое проклятие мешает нарушителю перекидывать результаты 10 (и отнимает -1 очко от стоимости сделки). Умеренное проклятие превращает результат 8 в провал (-2 к стоимости). Великое проклятие превращает в провал даже результат 9 (-3 к сделке).
- **Гибель:** В случае нарушения сделки преданная сторона понижает значение Воли на -1, однако предатель начинает интуитивно чувствовать приближение смерти. По истечении одной недели (если подменыш предал человека) или нескольких дней, точное число которых равно уровню Вирда (если человек предал подменного) предатель умирает. Если за этот срок он успеет убедить (не заставить!) преданного простить его, эффект спадает, а преданная сторона восстанавливает очко Воли или получает назад 8 очков опыта. Это наказание отнимает -3 очка от стоимости сделки.
- **Недостаток:** Вскоре после нарушения сделки предатель приобретает Недостаток, от которого он не может избавиться (-2 к стоимости).
- **Мсть:** Подменыш может вложить очко Чар и заявить, что в случае нарушения сделки на предателя обрушится действие определённого Договора. Договоры первых двух уровней понижают стоимость сделки на -1 пункт. Договоры 3-4 уровня понижают её на -2. Договоры пятого уровня понижают стоимость на -3 пункта.
- **Отравленная награда:** Нарушитель страдает от обратной стороны обещанной ему награды. Если он хотел обрести красоту, он станет уродливее. Если он хотел увидеть мир

фей, он увидит худшие его стороны. Выберите Награду из приведённого выше списка: её предполагаемый бонус понижает стоимость сделки на соответствующее число пунктов.

- **Незащищённость:** Это наказание принимает одну из двух форм. Либо нарушитель утрачивает Защиту до окончания действия сделки (и не может использовать магические средства защиты), либо он теряет возможность добавлять защитные характеристики к сопротивлению магии. В обоих случаях стоимость сделки понижается на -2 очка.

Продолжительность

- **День** повышает стоимость сделки на +1 пункт.
- **Неделя** повышает стоимость сделки на +1 пункт.
- **Месяц** (или 28 дней) повышает стоимость сделки на +2 пункта.
- **Сезон** повышает стоимость сделки на +2 пункта.
- **Год и один день** повышает стоимость сделки на +3 пункта.
- **Десять лет и десять дней** повышают стоимость сделки на +3 пункта.
- **Вся жизнь** повышает стоимость сделки на +3 пункта.
- **До следующего поколения** повышает стоимость сделки на +3 пункта. Для того, чтобы распространить действие сделки на следующее поколение должников, подменыш должен понизить значение своей Воли на единицу. Потомки, унаследовавшие сделку от своих родителей, должны выполнять все условия, обговорённые их предками. В то же время, они получают все преимущества сделки. Даже с их смертью сделка не прекращается: она длится на протяжении ещё нескольких поколений, точное число которых равно Вирду подменыша.
- **Вечность** не обладает известной стоимостью, поскольку сделки такого уровня могут заключать только Феи.



Профессиональные ватаги

Некоторые подменыши заключаются сделки друг с другом только затем, чтобы пользоваться эффектами Благословений и других выгодных эффектов. Многие из них со временем объединяются в ватаги, которые не преследуют никаких общих целей помимо личного саморазвития. Мало какие из них протягивают достаточно долго, чтобы их можно было считать настоящими командами профессионалов (в лучшем случае они напоминают профсоюзы, члены которых встречаются только для обсуждения самых насущных вопросов). Тем не менее, иногда члены подобных шаяк настолько привыкают друг к другу, что начинают напоминать полноценные *семьи* ремесленников.



Обеты

В отличие от обычных клятв, обеты и таинства (описанные ниже) не засчитываются в числе максимального количества сделок, которые может заключить подменыш. Обычный максимум сделок равен Вирду протагониста +3. Благодаря обетам и таинствам персонаж может расширить число своих обязательств.

С другой стороны, каждая из таких дополнительных сделок обладает и уникальными угрозами для жизни подменыша. Вот эти угрозы.

- **Тайный обет:** Заключая дополнительную сделку, подменыш связывает её со своим истинным именем. Тем не менее, поскольку своё истинное имя он разделяет с двойником, его ближайшая встреча с этим самозванцем будет проходить при особых условиях. Прежде всего, персонаж утратит Защиту от этого существа и не сможет обороняться при помощи магических Договоров. Кроме того, он получит штраф ко всем действиям, равный своему Вирду. Двойник будет интуитивно понимать, что если подменыш выживет в этом столкновении, у него больше не будет шанса застать его в таком уязвимом

положении. По этой причине многие двойники прилагают особые усилия к попыткам убить подменышей, заключивших тайный обет.

- **Клятва на истинном имени:** Если подменыш устранил двойника (или если ему посчастливилось оказаться в числе тех редких подменышей, у которых двойника не было с самого начала), он может заключить сделку, поклявшись соблюдать её на своём истинном имени. Тем не менее, если он нарушит такую сделку, наказания *всех* его сделок обрушатся на него одновременно.

- **Обет тюремщика:** Подменыш заключает сделку, вплетая её в Вирд собственного похитителя. По итогам сделки Истинная фея узнаёт, где скрывается подменыш, и может интуитивно чувствовать его расположение в пределах года и одного дня. Если Фея решит посетить мир людей в целях поимки беглеца, она сможет добавить его Вирд ко всем своим действиям в пределах ближайшего столкновения.

- **Высший обет:** Подменыш клянётся соблюдать условия сделки, призывая в свидетели всё, что он считает истинным и божественным (будь это боги, святые или абстрактные добродетели). Если Потерянный нарушит условия сделки, он потеряет весь запас Воли и получит штраф -1 к ближайшей проверке Ясности.

Таинства

Как и обеты, таинства не засчитываются в числе максимального количества сделок, которые может заключить персонаж. Тем не менее, они несут дополнительные риски, связанные с условиями самих таинств.

- **Клятва на символе:** Персонаж клянётся, что если он нарушит условия сделки, из его жизни исчезнет что-нибудь дорогое для его личности. И действительно, если протагонист нарушит своё слово, мир начнёт отвергать его. Возможно, любимый проповедник спросит его, не хочет ли он ходить в другую церковь. Возможно, хозяин удобной квартиры выкинет его на улицу. Так или иначе, подменыш чувствует, что его связь с миром людей становится всё слабее. Он должен сделать бросок четырёх дайсов. В случае провала его Ясность падает на -1 уровень, а персонаж должен пройти проверку на получение отклонений по обычным правилам.

- **Таинство истинного обличья:** Нарушив такую сделку, протагонист утрачивает -1 очко Вирда.

- **Придворное таинство:** В случае нарушения клятвы протагонист утрачивает Репутацию при дворе или ополовинивает Мантию соответствующего Двора – в зависимости от того, каким Преимуществом он обладал. По очевидным причинам, он не может клясться своим положением при Дворе, с которым он не связан ни одним из этих Преимуществ.

- **Сословное таинство:** Такую клятву может принести только персонаж, состоящий в определённом Сословии. В случае нарушения сделки он утрачивает все привилегии своего Сословия до ближайшего повышения Вирда. Кроме того, другие члены Сословия обязаны дать ему искупительную миссию. Если они откажутся это делать, они сами рискуют оказаться в списке неугодных для Сословия лиц.

- **Возмездие:** В случае нарушения сделки персонаж становится жертвой колдовской мести. Описание этого эффекта можно прочесть в пункте *месть*, перечисленном среди наказаний.

Царство грёз

Трудно представить хронику, действие которой разворачивалось бы в рамках сеттинга **Changeling: the Lost**, но ни разу не коснулось бы мира сновидений и грёз хотя бы в общих чертах.

Подменыши часто проникают в сны смертных. Иногда они просто хотят пополнить запасы Чар. Иногда они хотят узнать что-то о своих потенциальных союзниках или врагах. Иногда они ищут ответы, которые трудно получить в материальном мире.

Подменыши называют странствия в царство грёз онейромантией, даже если в первоначальном значении это слово подразумевает гадание по грёзам. Не стоит понимать эту мысль превратно: многие из Потерянных действительно проникают в грёзы других людей, чтобы увидеть будущее. Просто этим список возможных целей, связанных с наблюдением за чужими снами и грёзами, далеко не исчерпывается.

Сила грёз

Когда речь заходит о проникновении в сновидения, Рассказчик должен определить силу текущей грёзы. Для этого он должен сделать бросок на Решительность + Самообладание спящего индивида (как правило, человека).

Если текущая грёза основана на каких-либо воспоминаниях, этот бросок проходит с преимуществом снова-девяť. Если она посещает смертного не в первый раз, он также проходит с преимуществом снова-девяť или – если грёза одновременно основана на реальных воспоминаниях и регулярно навевается в сон человека – снова-восемь.

Успехи, полученные при подобном броске, определяют абстрактную силу грёз.

Если подменыш предполагает, что грёза может обладать пророческим смыслом, он может пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Вирда. В случае успеха он узнаёт, имеет ли эта грёза глубинный смысл. В случае исключительного успеха он интуитивно чувствует, какие элементы грёзы могут помочь ему или спящему совершить определённое действие в реальном мире. Так или иначе, если грёза оказывается провидческой, то при совершении действия или столкновении с определённым явлением, которому была посвящена грёза, человек восстанавливает очко Воли. Подменыш, ставший свидетелем такой грёзы, может получить очко Воли или Чар по собственному выбору.

Если жертва страдает от кошмаров и проверка Решительности + Самообладания приносит число успехов, равное или превышающее Волю жертвы, по пробуждении она не восстанавливает стандартного очка Воли. Кроме того, она может приобрести новый Ментальный Недостаток *Кошмар*. Люди или подменыши, обладающие этим Недостатком, постоянно видят кошмары. Когда они погружаются в сон, они проходят проверку Решительности + Самообладания. Если эта проверка даёт сумму успехов, превышающую их Решительность, они целиком сосредотачиваются на своих внутренних страхах и не восстанавливают обычное очко Воли.

Онейромантия

В свои личные грёзы подменыш может проникать без малейших затрат. Для этого он просто проходит проверку медитации (Самообладания + Сообразительности), однако он должен набрать восемь успехов вместо стандартных четырёх.

Кроме того, он всегда может вложить очко Воли, чтобы проникнуть в грёзы своего двойника. Для этого ему нужно набрать 12 успехов при проверке медитации.

Тем не менее, каждый раз, когда персонаж появляется в снах двойника, Рассказчик делает бросок на Внушительность + Вирд подменыша. Полученные успехи накапливаются после каждого визита, который игрок наносит в грёзы самозванца. Как только сумма успехов достигнет значения Воли двойника, тот почувствует связь с подменышем и отныне сможет вкладывать по очку Воли, чтобы проникать в грёзы самого Потерянного.

Если подменыш хочет войти в грёзы другого человека или существа, он должен заключить с ним формальную сделку с соответствующей задачей. Некоторые талисманы и Договоры могут предоставлять и другие способы проникновения в грёзы.

Так или иначе, персонаж вкладывает очко Чар и проходит проверку медитации (Самообладания + Сообразительности). Лишь накопив 16 успехов, подменыш может проникнуть в грёзы другого человека. Как правило, если сделка требует от подменыша как-либо повлиять на сны человека, Потерянный сталкивается с нужными грёзами в первую очередь.

Попытки повлиять на течение грёз требует от подменыша проверок на Сообразительность + Эмпатию + Вирд со штрафом, равным силе текущей грёзы. Влияние может быть самым разным. Подменыш может просто пытаться узнать что-либо о человеке, а может проводить терапию, стараясь избавить его от кошмаров и переживаний. В частности, персонаж может попытаться понизить силу текущей грёзы, пройдя указанную проверку. Каждый успех понижает силу грёзы на один пункт. Предпринять такую попытку можно лишь один раз за ночь. В самых тяжёлых случаях Рассказчик может потребовать нескольких проверок с растущими штрафами.

С другой стороны, некоторые люди обладают Преимуществом *Осознанные сновидения*, которое несколько облегчает работу Потерянного.

Новое Ментальное Преимущество:

Осознанные сновидения (••)

Требования: Решительность ••• или выше, не подменыш

Эффект: Ваш персонаж умеет вызывать у себя осознанные сновидения. Это означает, что он может сам проходить проверки на Сообразительность + Эмпатию + Вирд в попытках повлиять на собственное сознание. Более того, при наличии проводника из числа подменышей – так называемого *онейропомпа* – ваш персонаж может участвовать в более сложных онейромантических операциях наподобие фантомных схваток.

Создание грёз

Онейромант может попробовать создать новую грёзу вместо того, чтобы изменять старую или наблюдать за её течением. С этой целью он должен вложить очко Чар и пройти проверку Сообразительности + Эмпатии + Вирда против Решительности + Сообразительности жертвы. Вне зависимости от того, кто одержал верх, успехи, полученные победителем *сверх* успехов проигравшего, определяют силу видения.

Если подменыш для начала проникает в чужую грёзу, а затем понижает её силу до 1, он может создать новое сновидение, не проходя проверку против Решительности + Сообразительности жертвы. Тем не менее, в этом случае он должен затратить сразу два очка Чар.

Помимо других возможностей, подменыш способен создавать грёзы следующих типов:

- **Исцеляющий сон:** Подменыш запускает в организме другого индивида процессы лечения. Эта ночь засчитывается за один полный день лечения. Исключительный успех позволяет считать такой сон аналогом двух дней лечения.

- **Снятие стресса:** Подменыш восстанавливает спящему очко Воли. В случае исключительного успеха он восполняет ему весь запас Воли.

- **Бессознательное обучение:** Подменыш может показать спящему своего рода монтаж, связанный с определённой темой. В случае простого успеха текущая ночь засчитывает за один день изучения определённых вопросов. В случае исключительного успеха подменыш дарует спящему очко опыта, которое он в дальнейшем сможет вложить в развитие подходящего Навыка, Преимущества или даже магического Договора.

- **Кошмары:** Подменыш может вызвать у жертвы кошмары. Многие Потерянные предпочитают использовать этот вариант при соприкосновении с грёзами своих двойников. Жертва кошмаров не восстанавливает очка Воли по пробуждении и может приобрести Недостаток *Кошмар*, описанный выше.

Плетение грёз

Ещё одной формой создания сновидений считается так называемое “плетение грёз”. Эта магическая операция позволяет подменышу вдыхать грёзы в предметы материального мира, наполняя их Чарами и заставляя вызывать аналогичные грёзы у всех, кто засыпает рядом с ними.

В этом случае персонаж должен вложить очко Чар и пройти продолжительную проверку Интеллекта + Эмпатии + Вирда. Конечной суммы успехов в этой проверке не существует. Каждый успех просто наделяет грёзу ещё одним уровнем силы. Один бросок занимает целый день.

Если жертва засыпает рядом с предметом, в который подменыш вдохнул свою грёзу, она проходит проверку Решительности + Самообладания. Если ей не удастся набрать сумму успехов, равную силе грёзы, её сознание охватывает видение, созданное подменышем.

Существует особая разновидность сплетённых грёз, известная как ведьмовской сон. Эта грёза накладывает на спящую жертву эффект определённого Договора. Для создания ведьмовского сна подменыш вдыхает грёзу в предмет по вышеописанным правилам, однако он должен пройти проверку обращения к Договору и оплатить его стандартную стоимость. Кроме того, он должен наделить грёзу силой, равной или превышающей число успехов, полученных при обращении к Договору. Если жертва обладает особой защитой от магических эффектов, она может воспротивиться Договору по обычным правилам.

Личные грёзы: Если подменыш по-настоящему хорошо знает жертву (например, благодаря многократному посещению её снов), конечная сила сплетённой грёзы повышается на значение Вирда или Эмпатии персонажа – в зависимости от того, что выше.

Анализ предметов: Если подменыш подозревает, что в определённом предмете содержится “запасённая” грёза, он может пройти проверку Сообразительности + Самообладания + Вирда в попытках определить наличие такой грёзы. Всего он должен накопить сумму успехов, равную силе грёзы. Проверка носит продолжительный характер, и каждый бросок отражает 10 минут изучения предмета.

Фантомные схватки, или онейромахия

Онейромахией называется традиционная схватка между феями, будь это Истинные феи, подменыши и другие создания, хотя бы отдалённо связанные с волшебным миром Аркадии. Смертный или другое существо, в грёзах которого разворачивается схватка, утрачивает очко Воли.

Нападение: Во время атаки любой член онейромахии может попробовать как одолеть противника лично, так и создать пагубные для него условия внешней среды, буквально выдумав для него проблемы наподобие землетрясения, наводнения, появления диких зверей или других внешних угроз.

В первом случае подменыш (или другая фея) формирует запас дайсов из Интеллекта, Внушительности или Силы + подходящего боевого Навыка. Например, если персонаж грезит о точном ударе копьём и окружает себя ореолом величия, проверка может принять форму Внушительности + Холодного оружия. Такие проверки атаки всегда получают бонус в размере Вирда.

Если подменыш хочет изменить сами условия боя, он проходит проверку Сообразительности + Эмпатии + Вирда. Несмотря на явные перестановки на всём поле боя, эта атака воздействует только на одного противника – если в онейромахии участвует больше двух дуэлянтов.

Защита: Во время фантомных схваток подменыши получают Защиту, равную Ловкости, Манипулированию или Сообразительности – в зависимости от того, что выше.

Кроме того, они получают броню, равную Самообладанию, Решительности или Выносливости – опять же, в зависимости от того, что выше.

Последствия: Вместо нанесения физического урона каждая атака понижает Волю противника. Только исключительный успех наносит противнику очко тупого урона, вызванное перенапряжением (и часто сопровождающееся кровотечением из носа или другие признаками физического стресса). Если запас Воли противника падает ровно до нуля, его просто выбрасывает из грёзы. Если этот запас достигает отрицательных чисел,

противник получает умеренное отклонение или повышает одно умеренное до тяжёлого. Если запас Воли функционально достиг значений от -1 до -4, отклонение сохраняет силу всего один день. Если запас Воли должен был упасть до -5 и ниже, отклонение остаётся в силе неделю.

Трюки: Онейромахия проходит в мире грёз, где возможно практически всё. За каждое интересное описание или креативный подход к попытке одолеть противника Рассказчик должен предоставлять игрокам бонусы от +1 до +3 как к проверкам атаки, так и к защите.

Владыки грёз

Истинные феи не нуждаются в понимании смертных, чтобы принимать в их грёзы. Поэтому вместо Эмпатии при проверках на вторжение в грёзы они используют Убеждение или Запугивание. Таким образом, их проверка выглядит как бросок Сообразительности + Запугивания/Убеждения + Вирда.

В то же время, Феи чувствуют себя некомфортно в грёзах обычных людей. По этой причине они любят подготавливать почву для вторжения, изменяя сны смертных ещё до того, как они посетят их. Подменыши из Осеннего двора часто называют такой процесс “отравлением”, или “отравлением грёз”.

Для отравления грёз Фея должна вложить очко Чар и пройти проверку Сообразительности + Запугивания/Убеждения + Вирда против Решительности + Самообладания смертного. Успехи, полученные сверх защитной проверки спящего, определяют силу отравленной грёзы. Если эта сила уступает Вирду Истинной феи, смертный просто видит непостижимые картины, отражающие сущность Феи, однако сама Фея ещё не сможет войти в его сны.

В пределах недели эти успехи будут сохранять свою силу. Поэтому, если Фея попытается усугубить отравление грёз, она сможет пройти ту же проверку и добавить новые успехи к силе отравленного сновидения. Как только эта сила достигнет значения Вирда Истинной феи, та сможет войти во сны человека.

После отравления снов Фея может выбрать один из нескольких вариантов использования такого смертного. Прежде всего, она может превратить его в разносчика грёз. В этом случае смертный будет влиять на грёзы всех, кто спит рядом с ним, фактически выполняя за Фею работу по искажению их сновидений. В дальнейшем Фея сможет легко войти в грёзы людей, заражённых её разносчиком.

Каждый месяц несчастный проходит проверку Решительности + Самообладания с растущим штрафом -1 за каждый *успешный* бросок. Провал обнуляет этот штраф, однако наделяет его новым психическим отклонением. Бывали случаи, когда подменьям приходилось убивать таких смертных из милосердия.

Кроме того, Фея может зачаровать смертного. Для этого ей не нужно заключать с ним каких-либо сделок: достаточно вложить очко Чар. При желании она может даже предоставить ему возможность однократно использовать тот или иной Договор, хотя обращение к Договорам Истинных фей сводит людей с ума и, как правило, даже требует проверок Нравственности.

Также ничто не мешает Фее собрать в грёзах смертного урожай Чар. Для этого она проходит проверку Манипулирования + Сообразительности + Вирда, получая по очку Чар за каждый успех.

Некоторые Феи используют проникновение в грёзы смертного для того, чтобы наделить его пророческими видениями. Как и можно было бы ожидать, со временем такие смертные почти неизбежно сходят с ума.

Наконец, находясь в грёзах смертного, Фея может заставить его ходить во сне. В некоторых случаях она не ограничивается только этим и приказывает ему выполнять во сне определённые операции. Смертный редко понимает, что именно от него хотят. “Открой дверь” – такой же разумный приказ для лунатика, как и “Взведи курок” или “Перейди шоссе, не глядя по сторонам”.

Талисманы

Талисманами – или иногда сувенирами – называются артефакты, наполненные силой Вирда. Многие из них подменыши забирают из Чащи или находят во владениях Истинных фей. Активировать колдовскую силу подобного талисмана можно, выполнив ритуальное действие, которое может принимать разную форму в зависимости от конкретного артефакта. Например, один талисман пробуждается после того, как подменыш трижды ударяет по нему костяшками пальцев. Другому нужно прошептать тайное слово. Третий нужно смочить в крови.

После этого персонаж должен либо вложить очко Чар, либо пройти проверку своего Вирда. Как и Договоры подменышей, талисманы располагают своими Лазейками, позволяющими использовать их без каких-либо проверок и трат. Примечательно, что Лазейкой может воспользоваться любой персонаж, включая магов, оборотней, Прометидов и любых других обитателей Мира Тьмы.

Стоит заметить, что, как и подменыши, талисманы обладают одновременно Маской и истинной внешностью. Только подменыши видят подлинное лицо талисманов, хотя ясновидцы из числа смертных или другие чудовища могут располагать способностями, позволяющими им заподозрить, что талисман выглядит совершенно иначе, чем кажется на первый взгляд. Активация талисмана временно обнажает его истинный облик.

Ниже приведено только несколько примеров таких талисманов. Не стоит и говорить, что миру подменышей известны тысячи, если не сотни тысяч других примеров.

Заколдованный туз (•)

Если прикрепить эту игральную карту к двери с внутренней стороны, любые попытки взломать её будут проходить со штрафом -2 и без перебрасывания “десяток”. При активации талисман превращается в старую карту Таро и наносит порез руке персонажа (причиняя очко тупого урона).

Лазейка: Персонаж может прикрепить карту к двери, не вкладывая в это Чар и не проходя никаких проверок, однако до конца дня он не сможет перебрасывать результат 10 ни при каких проверках.

Сапоги мертвеца (•••)

Один из Потерянных снял эти сапоги с трупа, найденного им в Чаще. При активации сапоги начинают отдавать запахом разложения, однако они удваивают значение Скрытности персонажа до тех пор, пока тот обладает хотя бы одним пунктом Воли. Проблема заключается в том, что за каждый час использования сапогов персонаж утрачивает по одному очку Воли.

Лазейка: В дополнение к очкам Воли сапоги наносят владельцу по пункту тупого урона.

Кровавый флажок (•••••)

Взяв в руки это потёртое знамя и активировав талисман, подменыш наделяет себя и всю свою ватагу целой чередой боевых преимуществ. Прежде всего, все подменыши, состоящие в ватаге знаменосца, удваивают Защиту до конца сцены. Кроме того, они получают +4 очка Инициативы и не страдают от штрафов за получение ран. Наконец, проведение безрассудных атак добавляет +4 дайса к проверкам атаки вместо обычных +2 (хотя подменыши должны отказаться от своей Защиты в текущем раунде).

Увы, поднятие флага привлекает к подменьям внимание злейших врагов, в роли которых обычно выступают их истязатели из Аркадии. Этот эффект не имеет прямого игромеханического отражения, однако Рассказчик может ввести противников в игру уже в самое короткое время.

Лазейка: По окончании сцены протагонисты ополовинивают свою Скорость, Защиту и Инициативу. Этот эффект длится до конца дня. Обычно Истинные феи появляются именно в этот опасный период.

Вопящий кинжал (•••••)

Строго говоря, этот кинжал не издаёт ни звука. Тем не менее, каждый раз, когда он наносит урон противнику, тот испытывает непреодолимое желание крикнуть – само собой, если по каким-либо причинам он не собирался этого сделать. Если противник не может кричать (например, из-за кляпа во рту), кинжал не срабатывает.

Когда персонаж впервые наносит урон кинжалом в пределах сцены, он может активировать талисман или воспользоваться Лазейкой. В этом случае каждый успешный удар, нанесённый противнику до конца сцены, будет восстанавливать владельцу очко летального или три очка тупого урона. Исключительные успехи при проверках атаки будут устранять два очка летального и пять очков тупого урона.

Крики жертвы звучат в ушах персонажа на протяжении целых 12 часов после удара. Это автоматически наделяет протагониста Меланхолией или, если он уже страдает от этого отклонения, сильнейшей Депрессией.

Лазейка: Персонаж чувствует себя так, словно его окружают враги. Он утрачивает -3 дайса от любых Социальных проверок в ближайшие 24 часа.

Безделушки

Некоторые талисманы обладают лишь однократным действием. Подменыши называют их безделушками, хотя некоторых “безделушкам” удаётся спасти жизнь Потерянного в критической ситуации.

Поскольку эти предметы не обладают Лазейками, безделушками могут пользоваться только сами подменыши. В остальном персонаж получает всё тот же выбор: пройти проверку своего Вирда или вложить очко Чар.

С игромеханической точки зрения персонаж может приобрести сразу три безделушки за одно очко Талисмана как Преимущества. Кроме того, ничто не мешает ему находить и использовать безделушки в ходе игры.

Сладкая кровь

Этот небольшой контейнер содержит кровь, собранную на диких просторах Чащи. Если размешать в ней чайную ложку сахара, персонаж, выпивший содержимое, получит возможность перебрасывать результаты 10 и 9 при проверках Коммуникабельности до окончания сцены.

Чёрный напёрсток

Если персонаж окропляет этот напёрсток собственной кровью и кладёт его под язык, до конца сцены он добавляет Обман к проверкам Компьютера или Ремесла, буквально уговаривая неодушевлённые предметы пойти ему навстречу.

Молчаливая колючка

Этот шип, принесённый подменными из Чащи, не причиняет врагу никакого вреда независимо от того, как глубоко он вонзается в плоть. Тем не менее, до конца сцены раненый персонаж не сможет говорить громче самого тихого шёпота.

Чаша

Загадочный мир, разделяющий царство людей и Аркадию, представляет собой отдалённое отражение самой Земли. Он не связан с миром людей по-настоящему: например, в отличие от других таинственных измерений наподобие Тени, о которой говорят оборотни, Чаша редко обладает теми же зданиями, предметами и местами, которые располагаются и в земном мире. Однако вид Чаши во многом зависит от того места, из которого подменыш попал в неё.

Например, попадание в Чашу из южных стран может привести подменыша в лабиринт из болот и джунглей, в то время как путешествие в Чашу на севере может привести странника в тундру, тайгу или заснеженные высокогорные леса.

Чаша обладает психоактивным характером и подстраивается под самого путешественника, отражая определённые черты его личности. Особенно это касается Потерянных, которые часто обнаруживают, что чем выше становится их магическая сила – Вирд, – тем больше Чаша окружает их знакомыми элементами и явлениями. Например, водяной будет чаще сталкиваться с природными водоёмами, а подменыш, обладающий внутренней связью с вредителями и насекомыми, будет встречать этих созданий гораздо чаще, чем другие подменыши.

Наконец, при достижении седьмого или более высокого уровня Вирда подменыш может осознанно менять Чашу – например, для того, чтобы окружить своих противников незнакомой средой обитания. В этом случае персонаж проходит проверку Вирда с модификатором, зависящим от сложности его замысла. Например, если персонаж хочет просто сделать условия пребывания в Чаше немного комфортнее (превратив снегопад в уютное лето), этот бросок может не получить никаких штрафов или даже пройти с небольшим бонусом. Тем не менее, если персонаж хочет по-настоящему изменить ландшафт – например, осушив болота и открыв себе короткий путь через лес, – этот бросок может проходить со штрафом, превышающим даже стандартный максимум -5. Попытка заблокировать проход врагу и вовсе может наложить на проверку штраф -7.

Кроме того, Чаша, окружающая фригольды, нередко подстраивается под личность текущего лидера. Например, если фригольдом правит Элементаль, связанный с пламенем, Чаша может приобрести более знойный, южный характер.

Хотя Чашу трудно описывать как конкретное *место*, как правило, она принимает форму лабиринтообразного леса с большим количеством ответвлений и стен из колючих ветвей. Чаша непостоянна: если подменыш зайдёт в тупик, это ещё не означает, что спустя считанные минуты стены не разойдутся сами собой. Увы, иногда это означает и то, что даже знакомая дорога может в конце концов привести путешественника в совершенно новое место.

Любопытно, что Чаша оказывает незначительное влияние на эмоции путешественников, заставляя их поддаваться своим желаниям. Её не следует считать тёмным или жестоким местом – и тем более не следует ожидать, что ей правят демоны, заставляющие людей поддаваться своим порокам. Тем не менее, преступления, вызванные порывом страстей, кажутся в Чаше необъяснимо *естественными* – примерно так же, как голодному человеку может казаться естественным, что он должен стянуть кусок хлеба из лавки пекаря.

Всё это означает, что во время пребывания в Чаше подменыши получают штраф -1 на любые проверки Ясности. Смертные, оказавшиеся в этом царстве, не проходят проверок Нравственности вообще. Тем не менее, когда они возвращаются в земной мир, тяжесть совершённых проступков обрушивается на них, заставляя пройти все эти проверки разом. Другие создания Мира Тьмы могут подвергаться и более специфическим искажениям нравственных принципов.

Новые отклонения

Многие существа, хотя бы раз побывавшие в Чаше, приобретают своеобразные варианты психических отклонений. Ниже приведено только два примера подобных расстройств.

Тяга к странствиям (умеренное): Когда персонаж страдает от усталости или тратит последнее очко Воли, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха он получает штраф -1 к Ментальным действиям до конца сцены. В случае провала он чувствует непреодолимое желание отправиться в какое-нибудь новое место. Желание остаётся в силе на протяжении часа.

Зов Чащи (тяжёлое; развитие Тяги к странствиям): Если персонаж проваливает описанную выше проверку, он ищет ближайший проход в Чашу и наслаждается странствием на протяжении часа. Если он видит дорогу, ведущую в незнакомое место, он должен пройти проверку Самообладания + Решительности со штрафом, равным своему Вирду. В случае провала он отправляется посмотреть, куда ведёт эта тропа.

Проход в Чашу

Подменыши могут попасть в Чашу через любое отверстие, будь это дверь, окно или другой проём. Для этого им достаточно вложить очко Чар и произнести несколько слов, обозначающих их желание пройти в Чашу. Слова могут быть любыми, от вежливых обращений до выкриков наподобие “Открывайся же, чёрт побери!”.

Проход остаётся открытым на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Вирду подменыша. За это время в него могут пройти даже обыкновенные смертные.

Кроме того, некоторые места обладают внутренней связью с Чашей. Возможно, в них просто слишком часто открывали проходы. Возможно, кто-то буквально создал их в качестве постоянных дверей. Так или иначе, некоторые отверстия можно раскрыть, даже не вкладывая очка Чар. Вместо этого путешественнику необходимо выполнить ритуальное действие, сущность которого зависит от самого прохода. Например, на кладбище путешественнику может быть достаточно лишь перепрыгнуть через определённую могилу: приземлится он уже в Чаше. Или на отдалённом морском утёсе человеку необходимо произнести имя Феи, глядя на воду, после чего шагнуть назад: проход появится у него за спиной.

Парадоксально или естественно, многие подменыши пользуются именно такими проходами, несмотря на то, что они могут попасть в Чашу через любую дверь. Они не знают, куда приведёт их импровизированный проход, в то время как старый уже доказал свою надёжность.

Пожалуй, самым необычным способом попадания в Чашу можно считать утление Порока рядом со старым проходом. Когда разумное существо – от подменыша до обычного человека – удовлетворяет свой Порок рядом с проходом в Чашу, оно может пройти проверку Сообразительности + Самообладания со штрафом -2. В случае успеха существо видит проход наряду с объектом своего Порока: например, золотым ожерельем, лежащим в траве, или прекрасной женщиной, отдыхающей под древесной сенью. Существо не находится под гипнотическим влиянием и не обязано идти в этот проход, однако если оно это сделает, ему не понадобится тратить Чары или совершать ритуальные действия. Чаша примет их по доброй воле. Проблема заключается в том, что такая дверь сразу захлопывается за спиной грешника, и если он не обладает способностью открывать проходы обратно в мир смертных, его могут ждать серьёзные неприятности.

Выход

Открыть дверь в земной мир можно тем же способом, что и проход в саму Чашу. Тем не менее, подменышу нужно хорошо постараться, чтобы отыскать в Чаше хотя бы подобие окон или дверных проёмов. Когда персонаж пытается найти дверь назад, он проходит продолжительную проверку Интеллекта + Расследования + Вирда. Хотя Чаша и

не является отражением земной реальности, она частично накладывается на физическим мир. Иными словами, если персонаж попал в Чашу из города, у него будет больше шансов наткнуться на хижину с дверью, чем в том случае, если он попал сюда из дремучего леса.

Если персонаж находится в той области Чащи, которая приблизительно соответствует знакомым ему местам в физическом мире, он проходит эту проверку один раз за раунд. Менее знакомые места позволяют делать бросок только раз в 10 или даже 30 минут. Если персонаж ищет дверь в области, соответствующей незнакомым ему местам физического мира, проверка может проходить лишь один раз в час. По-настоящему далёкие и неизведанные места увеличивают этот срок до трёх часов.

Целевое число успехов зависит от длительности путешествия. Если персонаж хочет вернуться домой спустя всего час путешествия по Чаще, Рассказчик может назначить сумму от двух до пяти успехов. Путешествие длиной в сутки потребует накопления восьми успехов. Два дня повысят эту сумму до 10-15 успехов, а неделя и больше – до двадцати.

Навигация

Как правило, путешествие в Чашу становится важным элементом сюжета, а иногда занимает целую сессию – или даже несколько игровых встреч. По этой причине Рассказчику не обязательно использовать какие-либо правила для расчёта времени и стараний, которые протагонисты тратят при путешествии по этому загадочному царству.

Тем не менее, если вы хотите изобразить странствие по Чаще, сделав одну-две быстрых проверки, используйте следующую систему.

В начале путешествия игроки делают коллективный бросок на Интеллект + Выживание по правилам командной работы. В случае успеха они добираются до точки назначения за количество часов, равное 10 – самый низкий Вирд, присутствующий в группе.

Этот эффект отражает одно из самых главных преимуществ, которые может предложить Чаша подменьям и другим путешественникам. При грамотной навигации по дорогам и тропам Чащи персонажи могут добраться до *любой* точки назначения за несколько часов, даже если в реальном мире для аналогичного путешествия им потребовались бы долгие дни. Например, грамотно рассчитав маршрут, подменьяш может добраться из Майами до Вашингтона за считанные часы, в то время как на Земле это путешествие заняло бы несоизмеримо больше времени.

Тем не менее, если герои провалят бросок навигации, им придётся потратить столько же времени на путешествие, сколько заняло бы у них аналогичное странствие в земном мире. Иногда лучшее, что они могут сделать – это вовремя отказаться от своего замысла.

Тропы

Многие области Чащи могут похвастать наличием троп – специальных дорог, проложенных через Чашу самими Феями. Тропы могут вести в любые места, от Гоблинских рынков и рощиц необычных деревьев до мира людей и самой Аркадии. Подменьяши часто используют тропы для более лёгкого и безопасного путешествия по миру Чащи, однако понятие “безопасности” в данном случае носит весьма и весьма относительный характер.

Дело в том, что путешествие по тропам гарантирует только отсутствие неожиданных опасностей вроде столкновения с войском хобгоблинов или попадания в совершенно незнакомое место. Конечно, некоторые тропы действительно ведут в царство Истинных фей или военные крепости, однако, как правило, подменьяши знают об этом заранее.

Проблема заключается в том, что тропами пользуются сами Феи. Многие из них используют тропы для быстрого путешествия между Аркадией и Землёй. Другие собираются в группы наподобие знаменитой Дикой охоты и мчатся по тропам в поисках подходящей добычи. И что хуже всего, тропы надёжны только в той мере, в которой могут быть надёжны дороги, ведущие по непостоянному и изменчивому миру Чащи.

Порой даже старые тропы, не одну дюжину раз приводившие подменышей в нужное место, в конечном счёте полностью изменяют своё направление.

Глушь

Правило “Не сходи с дороги” не без причины считается главным принципом любого странствия в Чаще. Это не означает, что подменыш обязан пользоваться именно *тропами* – ничто не мешает ему просто следовать лабиринтообразным дорожкам, которые образуют стены из колючих ветвей. Тем не менее, ни один подменыш в здравом уме и твёрдой памяти не посоветует страннику сокращать дорогу через сами заросли.

Не следует понимать этот закон превратно: путешественник, свернувший с дороги, действительно может добраться до точки назначения быстрее, чем следуя извилистым тропкам. Невзирая на это, заросли Чащи вытягивают из него саму душу. Ходят слухи, что на каждого подменыша, сбежавшего из Аркадии, приходится не один несчастный, который потерял свою душу, запутавшись в колючих зарослях.

Когда персонаж сворачивает с дороги, он проходит всё ту же проверку навигации (Интеллект + Выживание) со штрафом -3. Успех всё так же позволяет добраться до точки назначения за количество часов, равное 10 – Вирд (или самый низкий Вирд, присутствующий в группе странников). Провал заставляет идти до места назначения столько же времени, сколько бы заняло аналогично путешествие в мире людей.

Тем не менее, за каждый час, проведённый среди колючек, персонаж автоматически утрачивает по очку Чар. Смертные и другие создания утрачивают по очку *Нравственности*. Только вампиры, лишённые душ, ограничиваются получением летального урона, а оборотни каждый час рискуют сорваться в Смертельную ярость.

Гоблинские фрукты

На многих растениях в Чаще произрастают магические плоды, обладающие весьма ненадёжными и непредсказуемыми эффектами. Некоторые из них хорошо известны подменьям, и опытные путешественники могут объяснить новичкам, какие из них стоит попробовать или забрать с собой, а каких лучше остерегаться. Другие – в сущности, *большинство* других – встречаются настолько редко, что даже старые подменыши не в состоянии предсказать их эффект.

Примерами гоблинских фруктов могут служить *амарантин*, исцеляющий очко агgravированного урона, *чудокрапива*, восстанавливающая очки Воли, или *жармин*, добавляющий +3 дайса к попыткам сохранять бодрость при долгой работе. С другой стороны, встречаются и *гортаху* – плоды, останавливающие действие других Гоблинских фруктов, но обладающие столь восхитительным вкусом, что персонаж вынужден проходить проверки Сообразительности + Самообладания, чтобы удерживаться от их употребления при любой возможности. Некоторые подменыши по неосторожности пробуют чёрный мох, который мешает им вкладывать Волю в любые действия на протяжении сцены и отнимает одно очко этой характеристики. Числу Гоблинских фруктов поистине нет предела.

По неизвестным причинам подменыши неспособны выносить Гоблинские фрукты из Чащи в больших количествах – если только речь не идёт о действительно старых и опытных представителях их коллектива. Максимальное количество фруктов, которые персонаж может пронести в мир людей, зависит от его Вирда.

Вирд	Запас фруктов
1	3
2	5
3	7
4	10
5	15
6	25

7	50
8	100
9	Всё, что может унести
10	Всё, что может унести

Поединки

Одна из древнейших традиций подменышей заключается в решении споров благородным поединком в Чаше. Не стоит и говорить, что никто не *обязан* соглашаться на участие дуэли в опасном месте, в котором любой из подменышей может привлечь внимание Истинных фей. Тем не менее, если оба участника конфликта согласны определить победителя поединком, большинство фригольдов признают за ними право сделать это посреди Чащи.

В этом случае оба участника проходят в Чашу через одну дверь. Как только они формально объявляют своё согласие на поединок, Чаша становится более податливой к изменениям. Таким образом, даже подменыши, не обладающие седьмым уровнем Вирда, могут несколько изменять облик Чащи в попытке сразить своего противника.

В каждом раунде подменыш может прибегнуть к одному из трёх ключевых видов нападения. Прежде всего, он может провести обычную физическую атаку, хотя в некоторых фригольдах это считается нарушением этикета.

Во-вторых, он может призвать силы Чащи вызвать у противника воспоминания о его бегстве из Аркадии. В этом случае он проходит проверку Манипулирования + Обмана против Решительности + Самообладания или Ясности противника – в зависимости от того, что *ниже*. Каждый успех, полученный сверх защиты противника, отнимает у последнего по очку Воли. Как только противник утрачивает все очки этой характеристики, он получает штраф -2 на дальнейшие действия. Подобная тактика считается нарушением Ясности 8, а в некоторых фригольдах и вовсе засчитывается за преступление.

Наконец, подменыш может вложить очко Чар и пройти проверку Сообразительности + Вирда за вычетом Вирда его противника. В случае успеха он заставляет саму Чашу атаковать соперника, нанося по очку летального урона за каждый успех.

Обитатели Чащи

Чаша полна жизни. Возможно, подменыш не будет сталкиваться с её обитателями *постоянно* – иногда ему даже удаётся избежать чужого внимания на протяжении большей части пути, – однако хотя бы время от времени судьба сводит его с одним из множества представителей мира фей или даже людей, путешествующих по тем же тропам.

Самыми многочисленными обитателями Чащи считаются хобгоблины и отродья. Хобгоблинами называют тех представителей Чащи, которые обладают хотя бы подобием человеческого интеллекта. Отродья напоминают диких зверей или чудовищ из древних преданий: если у них и есть разум, ни один из подменышей не способен понять их мысли.

Несмотря на столь упрощённое разделение, многие из этих существ практически не имеют ничего общего друг с другом. Хобгоблины могут напоминать эльфов или пришельцев, а могут принимать форму разумных растений или животных. Отродья могут казаться простыми животными, выросшими до огромных размеров благодаря потреблению Гоблинских фруктов, а могут принимать облик непостижимых химер, совмещающих сразу множество звероподобных черт.

Хотя эти создания считаются наиболее многочисленными обитателями Чащи, многие подменыши рассказывают о столкновениях с бывшими людьми, изменёнными магией Фей, или обезумевшими подменьями, предпочитающими жить в понятном им мире чар вместо полузабытого царства людей, которое их отвергает. Ходят легенды о беглецах, которые так и не добрались до Земли, затерявшись в зарослях Чащи. И всё это не говоря о

странниках из числа самих Истинных фей, которые иногда являются в Чашу, чтобы поохотиться или развлечься – хотя эти две цели, как правило, совпадают друг с другом.

Наконец, иногда тропы этого непостижимого мира выводят Потерянных на Гоблинский рынок.

Гоблинские рынки

Как и всё, что касается Чащи, Гоблинский рынок может принимать любую форму – от южного базара до многоярусного дома с хорошо организованными торговыми рядами. В большинстве случаев они выглядят архаично, даже если устроены на территории, сопряжённой с фригольдом. Большинство рынков открываются в Чаше, однако некоторые собираются в лунках подменышей (с позволения их хозяев).

Хотя технически Гоблинский рынок представляет собой отдельное *место*, возможно, было бы справедливее называть его событием, поскольку рынок появляется лишь на определённое время несколько раз в году. Крупные рынки могут оставаться на месте больше недели: рассказывают, что из самых обширных фригольдов можно попасть на рынок, который ждёт своих покупателей на протяжении целого сезона. Более мелкие рынки могут собираться всего на неделю-другую, но появляться сразу по несколько раз в году.

Почти в каждом фригольде существует проход, ведущий в устоявшееся место для рынка. Это не означает, что подменыши приветствуют торговлю с феями, заправляющими торговлей. Тем не менее, даже там, где обмен товарами и услугами с феями запрещён, существуют тайные тропы, ведущие к “чёрным” Гоблинским рынкам.

Торговцы, работающие на подобных рынках, связаны друг с другом множеством колдовских сделок, а потому даже малейшая попытка перехитрить одного торговца может привести к проблемам со всеми учредителями мероприятия.

Каждый рынок обладает своим перечнем законов, нарушение которых никогда не остаётся без ответа. Например, подменыша, который попытается продать на рынке Гоблинские фрукты из местной Чащи, могут заставить съесть весь свой запас плодов – далеко не все из которых будут обладать положительным воздействием на организм.

Сами товары могут принимать различную форму. Большинство подменышей посещают рынки в надежде найти здесь редкие фрукты и талисманы. Многие договариваются об услугах, зависящих от конкретной ситуации. Почти на каждом рынке можно найти хобгоблина или даже Фею, изгнанную из Аркадии, которая готова обучить подменышей новым Договорам или Навыкам.

Существуют и более редкие виды товаров наподобие смертных рабов, похищенных Феями, но не попавших в Аркадию, или магических компонентов вроде слезы ребёнка, собранной в момент лунного затмения или сосудов, хранящих воспоминания Истинной феи.

Глава четвёртая: Ордены и сословия

Далеко не каждый подменыш собирается посвятить жизнь обычному выживанию или празднованию своего возвращения, как это делает большинство других членов того или иного Двора. Некоторые из них – а в сущности, даже *многие* – собираются в более частные организации, занимающиеся определёнными вопросами своего магического бытия.

Такие организации носят формальный характер и обладают ореолом величия, которого лишены другие подменыши. Неудивительно, что среди Потерянных они называются благородными орденами или дворянскими сословиями – а иногда и просто Сословиями.

Представители благородного ордена скреплены обязательствами как друг перед другом, так и перед другими Потерянными. Эти обязательства принимают характер сделок, и их нарушение влечёт за собой не только изгнание подменыша из Сословия, но и череду наказаний, определяющихся самой сделкой.

Большинство орденов (включая те, что перечислены далее в этой главе) принимают в свои ряды представителей всех Дворов и Обличий. Тем не менее, некоторые из них ограничиваются работой лишь с членами определённых кругов, будь то учёные Осеннего двора или эрудиты из числа Мороков.

Дворянские преимущества

Сразу после вступления в благородный орден подменыш приобретает череду привилегий, которые могут принимать форму могущественных талисманов, благословений или оккультных ресурсов. Кроме того, дворяне получают +1 дайс к Социальным проверкам при взаимодействии с членами других Сословий, поскольку все они связаны общим статусом.

Что важнее всего, о Сословиях знают даже Истинные феи. Когда представитель благородного ордена сталкивается с обитателями Аркадии, те могут обойтись с ними любезнее, чем с простой челядью – то есть другими подменышами. Такая любезность редко спасает подменыша от конфликта, однако она может дать ему больше шансов на выживание. Например, Фея может вызвать подменыша на поединок чести, отпустив других членов его команды и дав ему время подготовиться к бою.

Наконец, вступление в орден слегка изменяет истинный облик подменыша, наделяя его чертами, метафорически отражающими сущность ордена.

Недостатки Сословий

По усмотрению Рассказчика, члены Сословий могут получить штраф -1 к Социальным проверкам при взаимодействии с подменышами, не состоящими ни в одном из благородных орденов. Это необязательное правило, поскольку многие из Потерянных хорошо относятся к членам Сословий и не ожидают от них предательства или пренебрежительного отношения.

Кроме того, тот факт, что Истинные феи знают о дворянских сословиях, означает, что им легче узнать о появлении этих подменышей в Чаше или других местах, в которых их привела судьба. Более того, если при других обстоятельствах Фея не собиралась вступать в конфликт с Потерянными, при встрече с дворянином она почти неизбежно захочет испытать его доблесть.

Выход из ордена

Иногда подменыш решает выйти из благородного ордена. Возможно, он просто хочет вступить в другой (а ни один орден не примет в свои ряды члена другого Сословия,

поскольку это породило бы конфликт интересов). Возможно, он не согласен с политикой других членов своего ордена.

Так или иначе, если персонаж покидает орден, он понижает значение своей Воли на единицу, утрачивает привилегии (включая благословения и талисманы) и получает штраф -1 к Социальным проверкам при встречах с бывшими товарищами по Сословию.

Что важнее всего, нарушение обета верности своему ордену считается преступлением против Ясности 4 уровня.

Епархия чёрных дроздов

*Если это понадобится для спасения чужой души,
я поставлю на кон свою собственную. Не теряйте веры.*

Под этим названием действует группа подменышей, верящих в необходимость взаимовыручки в коллективе Потерянных. Жизнь любого подменыша полна бесконечных угроз. Епископство помогает своим товарищам по несчастью справляться с тяготами этой тайной жизни.

Они вытаскивают новичков, заблудившихся в Чаше. Они помогают подменышу найти общий язык со своим двойником или, если это попросту невозможно, убеждают его забыть о своей прежней жизни. Они объясняют беглецам, только вернувшимся из Аркадии, как им обрести равновесие между своей человеческой и магической половиной.

Тем не менее, даже будучи проводниками и учителями других подменышей, Епископы всегда берут плату за свои услуги. Это могут быть Чары или талисманы, редкие книги или возможности, которыми не обладают сами Епископы. Стоит заметить, что Епископы редко используют эту плату в эгоистичных целях – как правило, они стараются взимать плату, которая принесёт благо всему местному фригольду. Однако ни один из них не станет помогать другому подменышу, зная, что он ничего не получит взамен. Возможно, это противоречит духу всего их ордена, но таков обет, который они приносят при вступлении в Епархию. Без этого они слишком быстро израсходовали бы все ресурсы и уже не смогли помочь даже тем, кто действительно нуждается в их поддержке.

Титулы: Чёрные епископы (этот титул не изменяется даже в случае с женщинами)

Требования: Вирд 2, Эмпатия 2

Привилегии

Сразу после вступления Епископы получают заговорённый кубок, ковш или другую ёмкость, известную как Асперсориум. Этот магический талисман •• уровня позволяет благословлять налитую в него воду таким образом, что любой подменыш, лицо которого окропляют этой водой, временно избавляется от психических отклонений.

Умеренные отклонения проходят на одну сцену. Тяжёлые смягчаются до умеренного варианта (например, Паранойя становится Подозрительностью). Кроме того, на протяжении всего дня персонаж получает +1 дайс к проверкам восприятия.

Недостаток: Каждое применение Асперсориума в течение дня понижает восприятие самого Епископа на -1 дайс до максимума -5.

Лазейка: Персонаж может добровольно принять одно отклонение до конца сцены.



Слухи о Чёрных епископах

- Правители некоторых фригольдов не разделяют альтруизма Чёрных епископов, мешая им взимать плату с других подменышей. В таких городах Епископство продолжает работу подпольно, распределяя полученные от клиентов ресурсы между собой.
- Ходят слухи, что Епископы помогают подменьям и двойникам найти общий язык отнюдь не из альтруистических соображений.
- Рассказывают, будто ни один Епископ не согласится стать Королём своего Двора, даже если открыто предложить ему эту должность. Согласно древней легенде, если Епископ возглавит Двор, весь фригольд будет обречён на гибель.



Колледж червей

Я ищу всё, что кажется невозможным. Или безумным.

Колледж червей изучает саму судьбу. Они полагают, что феи – включая подменышей – могут быть связаны с самим временем и что изучение времени может помочь им заблаговременно узнавать о грядущих угрозах.

В поисках элементов судьбы – такие как знамения и предсказания – эти подменыши вчитываются в старые книги и рукописи или составляют бесчисленные веб-сайты. Многие из них изучают и настоящее, пытаясь найти информацию о том, что происходит прямо сейчас, но получит развитие лишь в дальнейшем.

Современные члены ордена уже не помнят, как их благородный колледж получил вторую часть своего имени. Некоторые говорят, что под червями подразумеваются те, кто самоотверженно вгрызается в книги и свитки далёкого прошлого. Другие предполагают, что это слово происходит от старинного слова “*wurm*”, которое изначально подразумевало драконов и змеев, а не червей.

Титулы: Прорицатели или Авгуры

Требования: Вирд 3, Расследование 2, Оккультизм 2

Привилегии

После вступления в Колледж персонаж выбирает свой ключевой инструмент для гаданий, будь это мешочек рун, чашка голубиных костей, колода Таро, гадальное зеркало или что-либо ещё. Такой инструмент становится талисманом ••• уровня.

Один раз за сессию персонаж может попытаться заглянуть в будущее. Он видит лишь самые общие образы, которые могут быть даже ложными или говорить о потенциальных, а не грядущих событиях. Так или иначе, в пределах нескольких часов, точное число которых равно Ясности персонажа, игрок может объявить, что сама судьба помогает протагонисту выполнить определённое действие. В этом случае персонаж добавляет к проверке свой Вирд.

Недостаток: До тех пор, пока персонаж не воспользуется этим преимуществом, он будет страдать от штрафа -1 к проверкам восприятия, поскольку воспоминания о видении будут сбивать его с толку.

Лазейка: Если персонаж не хочет проходить проверку Вирда или вкладывать очко Чар в активацию талисмана, вскоре после использования его преимущества (добавления Вирда к любой проверке) Рассказчик налагает на персонажа штраф, равный его же Вирду. Максимальный штраф равен -5.



Слухи о Прорицателях

- Поговаривают, что Колледж не торопится раскрывать другим подменьям информацию о грядущих событиях. Более того, они собирают древние артефакты, которыми они не собираются ни с кем делиться. Эти артефакты они разделяют по двум категориям, названия которых говорят сами за себя. Одни называются Сокровищами. Другие – Гробницами.

- Ходят слухи, что Прорицатели докопались до знания древнего Договора, который совмещает некромантические способности с управлением самой судьбой. Эти знания Прорицатели записали в книгу, которая называется “Устав проклятого врача”.

- Знание будущего не раз сводило с ума смертных оракулов. Прорицатели мало в чём отличаются от простых людей. Говорят, самые безумные из них возвращаются к Истинным феям и просят возможности обучаться у них искусству гадания.



Герцогство ледяных сердец

Я отказываюсь быть рабом любви и слугой горя. Свой отказ я подтверждаю разбитыми сердцами и скорбью, которую я несу смертным.

Сердце делает человека уязвимым. Оно позволяет другим использовать человека в своих целях. Многие подменыши знают об этом не понаслышке, поскольку их самих когда-то использовали для простого увеселения. И Ледяные герцоги, как называют себя представители этого Сословия, дали клятву, что они никогда не позволят использовать себя снова.

Подменыши этого ордена считаются одними из самых беспринципных манипуляторов в мире фей. Они играют на чужих эмоциях, выжимая из людей всё, что те сами готовы им предложить. Они получают всё, что хотят – и когда хотят. Им нужен новый автомобиль? Продавец к их услугам: он отдаст всё в обмен на заветную ночь? Им нужно повеселиться? Так почему бы не позвонить старому любовнику и не пообещать, что на этот раз всё будет серьёзно – только затем, чтобы выкинуть его за дверь.

Титулы: Ледяные герцоги

Требования: Вирд 2, Убеждение 2, Обман 2, Мантия (Зима) 1

Привилегии

Ледяные герцоги получают +3 дайса к Социальным проверкам при взаимодействии с теми, кому они разбили сердце. Некоторые из них поддерживают целые сети поклонников, которые всё ещё надеются заслужить их благосклонность.



Слухи о Герцогах

- Рассказывают, будто иногда Герцоги замораживают свои слёзы, а затем бросают их в напитки своих будущих жертв. Никто не знает, какой эффект это производит.
- Откройте холодильник подменыша, состоящего в Герцогстве ледяных сердец. Что вы найдёте? Сердца. Замороженные сердца его жертв. Разбейте их – и вы заставите его ощутить боль, которую он причинил другим.
- Если вы разобьёте сердце Ледяному герцогу, вы получите власть надо всеми, кому он разбивал сердца все эти годы.



Магистраты восковой маски

Я отдаю себя воле фригольда и обязуюсь действовать от его имени. Я буду следить за соблюдением игр и фестивалей прошлого. Я буду покорным слугой своего города.

Магистраты восковой маски предпочитают не называть себя благородным орденом или Сословием. Они любят, когда их считают слугами своего народа – даже если “народом” в данном вопросе является фригольд с его весьма и весьма ограниченным членством. Как бы то ни было, Магистраты действуют в интересах всех местных подменышей.

Они следят за тем, чтобы Двор соблюдал свои древние обязательства в проведении мероприятий. Они как никто другой знают, что если трёх свиноматок не принесут в жертву на городской площади во время праздника урожая, в городе уже очень скоро появятся Феи, разгневанные столь пренебрежительным отношением к древней традиции. Они знают, что если бойцы Летнего двора откажутся проводить бои животных в туннелях под городом, осень в этом году наступит намного раньше – и даже Двор страха будет не рад тому, сколько ужасов принесёт эта осень.

“Партийная линия” Магистратов заключается в том, что любой подменыш может присоединиться к их Сословию при малейшем желании. Никаких испытаний, никаких тестов. Если подменыш хочет служить своему фригольду, его волю следует уважать.

Однако это не всегда так. Истина заключается в том, что во многих фригольдах Магистраты представляют собой достаточно элитарный клуб. Другие подменыши знают, что они многим обязаны Магистратам, а это наделяет их определённой властью. А никто не делится властью, если в итоге это не сулит получением ещё большей власти.

Примечательно, что после присоединения к ордену новоявленный Магистрат обнаруживает, что его истинное лицо обрастает восковой маской, которая выглядит так, как будто слегка подтаяла. Таким образом, никто, кроме самих Магистратов и тех, кто знал их до вступления в орден, не имеет представления о том, как на самом деле выглядят их лица.

Титулы: Магистраты (хотя в самом ордене используются и другие звания)

Требования: Вирд 3

Привилегии

Фиалка часто считается символом верности и служения. Магистраты носят с собой фиалку, обрамлённую тонким слоем воска и выступающую в роли талисмана •• уровня. При активации талисман испускает сладковатый аромат, который чувствуют все, кто находится в пределах 50 ярдов от персонажа. Каждый, кто вдохнул этот запах, должен пройти проверку Самообладания + Решительности. В случае провала он начинает верить, что Магистрат заслуживает доверия как никто другой. Это предоставляет ему +3 дайса к Социальным проверкам до конца сцены.

Недостаток: Спустя два часа по окончании этой сцены персонаж чувствует непреодолимую тягу ко сну. Если ему не удаётся найти постель, он буквально валится с ног и спит на протяжении восьми часов кряду. Если необходимо, он может вкладывать по очку Воли, чтобы отложить сон ещё на один раунд.

Если его пробуждают раньше, чем он проспит восемь часов, он получает штраф -2 ко всем действиям до тех пор, пока ему не удастся выспаться.

Лазейка: Фиалка наносит протагонисту очко летального урона.



Слухи о Магистратах

• Раз в год Магистраты собираются в тайном месте, где они собирают из подручных средств чучела, напоминающие других подменышей. Магистраты издеваются над чучелами и произносят язвительные речи. Это ещё один древний обычай, который они обязаны соблюдать.

• Магистраты поддерживают целую шпионскую сеть из зачарованных смертных.

- Один из подменышей местного фригольда попытался заглянуть под восковую маску кого-то из Магистратов. Ему это удалось, однако в течение нескольких недель он отказывался говорить о том, что видел. Когда он наконец заговорил, то сказал, что лицо казалось каким-то *неправильным*. Оно было бледным и жутким. Оно было лицом настоящего гоблина.



Пограничное графство

Я пообещал себе никогда не вступать в ряды вероломных Дворов, поскольку это такое же безумие, что и попытка поплавать в одном бассейне с акулами. Но ещё я обещал себе защищать своих товарищей по несчастью. Даже если они состоят в этих Дворах.

Маркграфы считают других подменышей горсткой трусов. Вместо того чтобы заниматься взаимной поддержкой, они играют в политику и заключают сделки, ограничивающие их возможности. В глазах маркграфов, любая политика – зло. Они предпочитают жить на периферии фригольда, оставаясь в стороне от любых крупных мероприятий и требуя от своих членов, чтобы они придерживались максимально аполитичных взглядов.

И всё же, вопреки собственному выбору, Пограничные лорды поклялись защищать любых подменышей, нуждающихся в их помощи – а это распространяется и на тех, кто состоит в официальных Дворах фригольда.

Многие члены Маркграфства известны привычкой носить традиционные шляпы, надвигая их глубоко на лоб и скрывая лица. Со временем это может даже внести изменения в их истинный облик, сделав его более сумрачным или добавив на голову аналог шляпы.

Титулы: Маркграфы, Пограничные лорды

Требования: Вирд 2, Ясность 5 или выше

Привилегии

В тех городах, в которых действуют Пограничные лорды, всегда существует разграничение на территорию фригольда и владения самих Маркграфов. На своём участке – который всегда занимает хотя бы несколько квадратных миль – Пограничные лорды приобретают +1 очко Скрытности, Инициативы и восприятия.



Слухи о Пограничных лордах

- Они собирают армию. Настоящее революционное войско, призванное освободить мир Потерянных от Дворов и их повелителей.
- В каждом Маркграфстве состоит один тайный убийца. Он устраняет подменышей, которые грозят сделать свои Дворы слишком сильными. Когда убийца начинает стареть и утрачивать свою силу, он обязательно выбирает преемника.
- Каждый год Маркграфы незаметно подселяются ближе к городу. Со временем их уникальная привилегия начинает распространяться даже на те части города, которые раньше считались фригольдом.



Священный отряд золотого знамени

Я не пытаюсь тебя обмануть. Мне не нужно ничего, кроме славы.

Расскажи другим о том, что я сделал.

Члены этого благородного ордена, также известные как Золотые воители, защищают фригольд – в сущности, вот и всё описание их повседневной деятельности. Интересное начинается там, где вопрос касается их побуждений.

Священный отряд золотого знамени живёт исключительно ради славы. Его представителям не нужны богатства, если только последнее не ускорит попадание их имени на страницы истории. Они просто хотят оказаться в центре внимания местных историй, а по возможности – мифов и легенд всего человечества.

Некоторые привлекают внимание, используя необычное оружие или совершая головокружительные трюки. Другие стараются выполнять поистине грандиозные миссии вроде проведения боевой экспедиции в царство фей. Но чем бы они ни занимались, все они хотят только славы – и ничего больше.

Титулы: Золотые воители или Знаменосцы

Требования: Вирд 2, Внушительность 3

Привилегии

Один раз за сцену представитель Сословия может вложить очко Чар и добавить любой Физический Атрибут к проверке Внушительности.



Слухи о Золотых воителях

- Они только притворяются простаками. В действительности они занимаются организацией крупных военных переворотов. Или другими заговорами. В любом случае, они вовсе не те герои, которыми их считают.

- Слава делает их бессмертными, но в достаточно своеобразном ключе. Каждый известный воитель обретает двойника, который рождается в Чаше и копирует его уже как подменыша, а не смертного. Этот антидвойник продолжает жить и совершать подвиги в Чаше даже тогда, когда подлинник умирает. Проблема заключается в том, что он может когда-нибудь захотеть и своими глазами повидать мир, в котором он некогда обрёл славу.

- Каждый раз, когда кто-либо обсуждает подвиги Знаменосца, его двойник получает часть силы воителя.



Жемчужная сатрапия

Я обещаю никогда не отклонять предложение о покупке, продаже или обмене. Даже счастье может быть куплено или продано – включая моё собственное.

Жемчужная сатрапия целиком состоит в Весеннем дворе. Эти подменыши верят в первенство счастья над любыми благами. Их не удовлетворяет простая радость или вдохновение – им нужно полное, абсолютное счастье. Нетрудно понять, почему уже спустя определённое время после вступления в орден они начинают испытывать чувство скуки. Они уже слишком много видели и испытали. Им нужно что-нибудь удивительное или даже неслыханное.

Эти подменыши постоянно обмениваются услугами и пытаются приобрести что-нибудь новое. Они считают, что купить можно всё – от материальных вещей до любви и дружбы. Все люди и феи чем-то торгуют. Просто не все это понимают.

Титулы: Сатрапы, Жемчужины

Требования: Мантия (Весна) 2, Убеждение 2, Вирд 3

Привилегии

Сатрап находит себе наставника среди других членов ордена. Этот наставник обучает его новой Специализации, которой владеет сам. Как правило, подобная Специализация отражает знание чужих секретов – или желаний.



Слухи о Жемчужинах

- Каждый из этих подменшей хранит при себе по талисману, связанному с правителями каждого из других Дворов помимо Весны. Эффект этих талисманов неизвестен.

- У каждого Сатрапа есть свой тайник, расположенный где-то в городе. Если найти тайник, можно бесплатно получить любые предметы, которые он планировал продать кому-то ещё. Правда, последний раз, когда один из подменшей это сделал, он пропал из города без малейших следов.

- Жемчужины знают редкие Гоблинские договоры, которые превышают по силе большинство известных статей, однако требуют ещё большего риска.



Министерство кошмаров

Я стану призраком на чердаке, крысой у стены, тенью под деревом.

Я напому им, что такое страх.

Произнесите её имя перед зеркалом трижды подряд, и Кровавая Мэри придёт узнать, зачем вы её позвали. Подменыши этого Сословия воплощают идеал Осеннего двора: они питают сам человеческий страх. Они знают, что в мире существуют чудовища. Они знают о Феях, крадущих неосторожных бродяг. Они знают о секте вампиров, живущих в старом районе. Они знают о безымянных монстрах, рыщущих по заброшенным тоннелям канализации. Поэтому Министерство *притворяется* этими монстрами, отпугивая людей от опасных мест – и заодно собирая Чары. Если люди будут бояться их, им не придётся сталкиваться с настоящими извергами.

Примечательно, что многие Пугала выбирают себе имена, связанные с городскими легендами, и отказываются признавать любые другие.

Титулы: Пугала

Требования: Манипулирование 3, Мантия (Осень) 2, Вирд 3

Привилегии

Каждое Пугало носит при себе Маску людоеда ••, которая выглядит как обычная страшная маска – будь это забинтованное лицо мумии или перекошенная морда чудовища Франкенштейна. Один раз в день Пугало может выбрать жертву, которая поверит в реальность маски. В этом случае жертва автоматически приобретает Фобию в отношении протагониста. Эффект длится до окончания сцены.



Слухи о Пугалах

- Пугала меняют не только свои имена на имена чудовищ. Они меняют свои *сердца*. Если верить легенде, в каждом из их сердец образуется инородный предмет, будь то зуб или драгоценный камень. Если достать этот предмет, можно обрести неограниченную власть над самим Пугалом.

- Пугала знают редкие Договоры, позволяющие им проводить в грёзах жертв столько, сколько им заблагорассудится. И всё это время они плодят в разуме человека новые страхи.

- Пугала часто работают в тандеме с собственными двойниками. Со временем двойники сами становятся чем-то вроде подменшей.



Рыцари по найму

Я клянусь ломать ноги, крушить черепа и сворачивать шеи.

Я пронжу пулей или клинком сердце того, чья смерть оправдана его собственными злодеяниями. И достойной платой за его голову.

Говорят, что на свете нет худших наёмников, чем эти Рыцари. И по большей части эти слухи верны. Они работают по найму. И они очень хороши в том, что делают. Однако ни один Рыцарь не станет преследовать жертву, злодеяния которой не были доказаны. Конечно, понимание справедливости зависит от самого Рыцаря. Некоторые из них снисходительнее других, вплоть до настоящего благородства. Другие просто хотят заработать денег на чужой крови.

Эти непрочные нравственные ориентиры Рыцарей определяет Хорунжий, возглавляющий членов Сословия в каждом фригольде. Если он благороден, возможно, местным подменышам нечего бояться. Если он сам не против замарать руки в крови, показательных казней и даже подлых ударов в спину во фригольде не избежать.

Титулы: Рыцари или Мздоимцы (хотя последнее используется только вне ордена)

Требования: Мантия (Лето) 1, Вирд 2, Боевой Навык 2 (будь это Холодное оружие, Рукопашный бой или Огнестрельное оружие).

Привилегии

Если Рыцарь вступает в бой с жертвой, выбранной его Хорунжим, он может вложить очко Воли, чтобы до конца боя Защита противника сократилась вдвое (с округлением вниз), а Инициатива понизилась на единицу.



Слухи о Рыцарях

- При вступлении в орден каждый из Рыцарей приводит к Хорунжию близкого ему человека, знакомого ещё до похищения. Никто не знает, что сделает с ним Хорунжий. Возможно, он просто наложит на него чары и оставит где-то в своих владениях, чтобы гарантировать верность Рыцаря. Возможно, он передаст его Истинной фее в порядке выполнения какого-то древнего обязательства. Кто знает?

- Никто из Хорунжих этого не признаёт, но время от времени они принимают заказы на членов своего ордена.

- Когда Рыцарь достаёт оружие, рядом с ним можно заметить нечто, напоминающее гигантского паука-кругопряда, морда которого на удивление схожа с лицом самого Рыцаря. Паука видно всего мгновение.

