

## КЕЛЬТСКИЕ СУМЕРКИ

---



### **Пролог. Феи из Коттингли и лорд Дансени.**

В 1917 и 1920 годах, две девочки (Элси Райт и Френсис Гриффитс) в графстве Йоркшир сделали серию фотографий, запечатлевших фей. Фотографии попали в печать и в ходе бурной дискуссии об их подлинности или поддельности в защиту подлинности снимков выступил сам сэр Артур Конан Дойль, знаменитый британский писатель и поклонник спиритизма.

Артур Конан Дойль публично объявил, что выплатит награду в размере 10 000 фунтов стерлингов тому, кто предоставит неопровержимые материальные доказательства существования духов. С целью поиска этих доказательств в Ирландию отправилось несколько авантюристов. Они прибыли в графство Лонгфорд (провинция Лейнстер) в середине мая 1924 года. Причиной выбора именно этого места стало то, что в пределах графства живёт лорд Дансени (Эдвард Джон Мортон Дракс Планкетт, 18-й барон Дансени), известный ирландский писатель и поэт, написавший немало волшебных историй. Быть может, то о чём он пишет, знакомо ему не понаслышке и он сможет помочь в поисках?

---

### **Несколько слов об игре.**

То, что Вы читаете — это настольная ролевая игра в антураже начала двадцатого века, основанная на ирландском фольклоре (в особенности — на книге У.Б. Йейтса «Кельтские сумерки»). Игра не претендует на соответствие реальной истории и географии. География места действия — вымысел, фунт стерлингов был приведён к десятичной системе только в

1971 году, сэр Конан Дойль на самом деле не обещал награду в 10 000 фунтов за доказательства существования духов и т.д...

---

## ОГЛАВЛЕНИЕ.

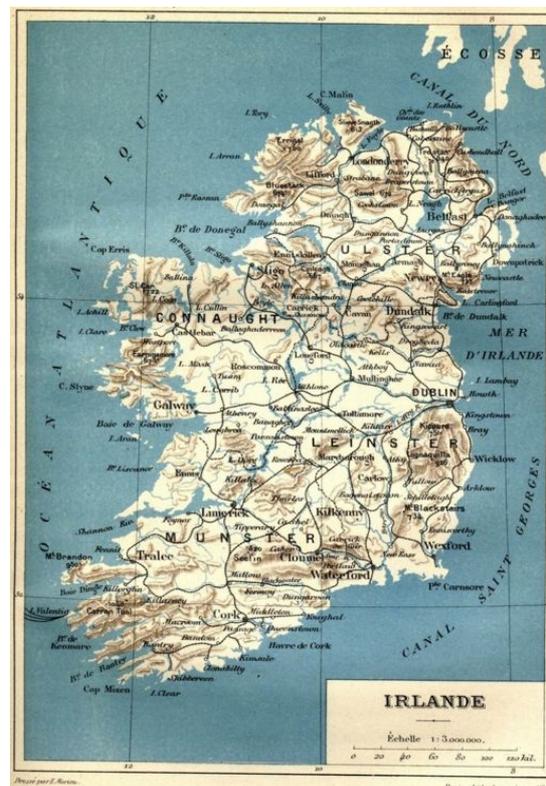
### *Часть первая, сюжетная.*

- 1.1. Общие сведения.
- 1.2. Начало игры. Эджуортстаун.
- 1.3. Окрестности Эджуортстауна.
- 1.4. Лонгфорд.
- 1.5. Окрестности Лонгфорда.
- 1.6. Случайные встречи.
- 1.7. Развитие сюжетной линии.

### *Часть вторая, игромеханическая.*

- 2.1. Создание персонажа.
- 2.2. Черты персонажей (качества, навыки, таланты и недостатки).
- 2.3. Вооружение.
- 2.4. Снаряжение.
- 2.5. Волшебство.
- 2.6. Фэйри и призраки.
- 2.7. Обереги от фэйри.
- 2.8. Список литературы.

### **1.1. Общие сведения.**



Что из себя представляет ирландская глубинка в 1924 году, в которой, собственно и происходит действие игры? Места, прямо скажем, довольно бедные и отсталые, хотя цивилизация, разумеется, туда проникла, хоть и не в полном объеме. Совсем недавно закончилась (победой Ирландии) англо-ирландская война за независимость (1921 — 1922 гг.), англичан здесь традиционно, мягко говоря, недолюбливают. Английский язык, впрочем, знают почти все, а вот с родным гэльским (ирландским) дело обстоит не лучшим образом. Однако, он не совсем вышел из употребления, хотя говорящих по-гэльски ирландцев можно встретить преимущественно в сельской глуши.

За недавней войной с Британией последовала гражданская война (1922-1923 гг.), в которой противостояли друг другу ИРА и Национальная Армия. Она завершилась поражением ИРА (сторонников полной независимости Ирландии от Британской империи). В настоящее время северная часть Ирландии (шесть из девяти графств провинции Ольстер) принадлежит Британии, а вся остальная территория — Ирландскому Свободному государству, являющемуся доминионом в составе Британской империи (самоуправляемым государством, признающим власть британского монарха).

Ниже приводятся сведения о религии и культуре Ирландии начала XX века, взятые из блога РИ "Эйре: Чужая Земля" (ссылка на источник: <https://eriu1912.wordpress.com>).

### **Религия.**

*В Ирландии в наш период есть три основных христианских течения – это католицизм, англиканство и пресвитерианство.*

*Католицизм – религия большинства ирландцев, но именно католики, начиная с XVII века, подвергаются в стране различным притеснениям со стороны протестантов-англичан. К XVIII веку согласно законам, установленным англичанами, католикам в Ирландии нельзя было, например, занимать практически никакие государственные должности, заниматься юриспруденцией, преподавать (даже в школе), служить в армии, получать образование за границей. Были серьезные имущественные ограничения, в частности, сложности с владением землей и получением наследства, а еще «паписты» не имели права занимать места в парламенте – ни ирландском, ни английском – аж до 1829 года. И даже после того, как эмансипация католиков вступила в силу, в северных регионах Ирландии «паписты», особенно священники, продолжали подвергаться гонениям – практически до конца XIX века. Зато в случае перехода из католицизма в англиканство полагались, кроме всех прав и привилегий протестантов, еще и кое-какие льготы для новообращенных. В этом свете часть ирландцев, особенно представители высших классов, в XVII-XVIII веках приняли англиканство (...).*

*Англиканство, представленное Церковью Ирландии, в прошлые века было «официальной» религией английской колонизации, поддерживаемой английской державой; только в 1869 Церковь Ирландии утратила статус государственной. Протестанты англиканского толка составляют большинство среди ирландской (правильнее будет сказать – англо-ирландской) аристократии и образованной англоговорящей прослойки ирландского общества, хотя в конце XIX – начале XX века многие ирландские патриоты перешли в католичество.*

*Пресвитерианство – третья важная конфессия в Ирландии. Ее привезли с собой в начале XVII века шотландские колонисты, которые вместе с колонистами английскими заселили часть Ольстера (местных ирландцев ради такого дела изгнали прочь). В XVII-XVIII пресвитериане терпели ровно те же притеснения со стороны государства, что и католики, более того, пресвитерианские браки не считались действительными. Тем не менее, никакой взаимной симпатии между католиками и пресвитерианами не возникло, между Ольстером и прочей Ирландией существует определенный антагонизм, и менее всего ольстерцы согласны с тем, что быть ирландцем – это значит быть католиком.*

*Кроме религии и культуры, есть еще одно важное различие между Ольстером и прочей Ирландией. Католическая Эйре в целом – аграрная страна. Англиканско-*

пресвитерианский Ольстер – промышленный край. В этом смысле с ним схожи Дублин, Корк и другие крупные города с развитой индустрией.

### **Быт.**

Если вы не богаты, ваш быт по сумме описывается одним словом: нищета. Живёте вы, как правило, в маленьких каменных домиках с соломенной крышей. Комнат в них три или четыре, как уж повезёт. Домики часто оштукатурены – ваши рыбаки знают, как делать штукатурку из раковин. Как правило – в центре кухня с открытым очагом, по сторонам – спальня-другая и, быть может, кладовка. Иногда делаются антресоли, на них спят дети.

Мебели было немного – деревянные кровати, столы, стулья, открытый шкаф для посуды. Как правило, всё это делалось из ели. Дерево расписывалось: как для красоты, так и гигиены ради, краска обновлялась два раза в год. Кровати зачастую были складные: у них либо была деревянная крышка (и днём такая кровать использовалась как лавка), либо вовсе убиралась в шкаф. На одной такой кровати могло спать по нескольку человек. Старики спят у огня, остальные – дальше. Самые распространённые стулья – трёхногие табуретки (самая устойчивая конструкция при неровном полу).

Готовят на открытом огне, в железной посуде. Котёл на дом, как правило, один: в нём готовят еду, заваривают чай и стирают. Чашки-тарелки керамические, самый распространённый узор – псевдокитайская “синяя ива” или же “мочалковая” керамика (spongeware). Используются и большие глиняные банки: в них держалось молоко. Масло все сбивают сами, хлеб пекут – тоже. Соль висит в специальной баночке над огнём: её нужно держать сухой. За печью/дымоходом очага складывается весь тот инвентарь, который надо держать сухим: от лошадиной упряжи до рыболовных сетей. Ещё из важных элементов прибрежной еды – рыба (особенно лосось), креветки и водоросли.

Из еды обычной: жарят и варят, пользуются большой популярностью супы. Кто победнее – чаще жарит птицу, кто побогаче – баранину, свинину, говядину. Но в целом мяса в Ирландии много и оно сравнительно дешёвое: перепадает и беднякам. Едят в день четыре раза: лёгкий завтрак, затем – большой, плотный обед (в полдень), в четыре часа – чай с перекусом, под вечер – лёгкий ужин.

Освещение делалось или лучинами (камышы, вымоченные в жире на специальной подставке), свечами или масляными лампами. Топили или деревом или торфом: у вас всё больше торфом, его таскали с болот, потом сушили, а потом жгли. Пахнет приятно, но дымно почти всегда. Дымоходы есть не везде: часто встречается просто дырка в потолке или даже просто Вода, естественно, берётся из колодцев, но самые продвинутые уже могут ставить помпы.

Почти вся сельскохозяйственная работа делается вручную, в лучшем случае – с помощью лошадей. Кстати, водоросли идут не только в пищу, но и на удобрение: их специально выращивают, чтобы на вашей бедной каменистой земле было, чем удобрять посевы. Иной раз пресловутую картошку высаживают в длинных траншеях, полностью заполненных водорослями.

Теперь уже не высаживают только картошку – все учёные. Есть пшеница, капуста, репа, морковь. Но это значит, что на семью нужно куда больше места, чтобы она могла себя прокормить. А заодно – всё оно всё равно хуже продаётся.

Чуть более богатые живут в домах с двумя этажами: внизу зачастую был магазин или ремесленная лавка, наверху – жилые комнаты. Если это фермеры, то наверху спальни, внизу – кухня, кладовка, гостиная.

Одежду вы шьёте сами – точнее, шьют женщины. Материалы: шерсть, хлопок, иногда – очень иногда – муслин. Женские платья – плотные, с высокими воротниками и длинными рукавами. Носятся шляпки, плащи, шали. Мужчины ходят в длинных штанах, иногда – комбинезонах из денима (скорее всего – “джинса” из конопляной парусины). Рубашки на пуговицах, молний ещё нет. Когда холодно – носили куртки. В жару – у мужчин соломенные шляпы, у женщин – чепцы. Дети до 4-6 лет ходят одинаково одетые в платья, но кто боится фэйри и того, что покрадут ребёночка, иногда и до 12 другой одежды детям

не дают. Потом одеваются по-взрослому, и детская одежда часто перешивается из взрослой. Детскую одежду иногда шили даже из мешковины: лишней ткани не было. (...)

Развлечений у мужчин не много: вечерами вы сидите в пабе. Паб – мужское место: на баре сидят одни мужчины. Есть и смешанный лаунж, куда пускают женщин, но для мужчин он открыт. В пабе пьют пиво или потИн, местный самогон. Играют музыку: скрипки, свирели, бораны. Играют все, кому не лень: почти каждый знает хотя бы один инструмент, хотя вопрос, как хорошо. Поют, опять же. Считается плохой приметой петь некоторые песни, особенно те, в которых речь идёт от лица женщины – считается, что такими песнями дьявол, очень красиво их исполняя, отвлекает от работы в опасный момент. Так он отвлекал священников, идущих на последнюю исповедь умирающего, или от работы в шахте, или от управления лодкой... Смертельно опасно, в общем.

Если приходили люди издалека, то собирались у кого-то дома и курили трубки. Хозяин дома, затянувшись, предоставлял право слова тягучим “Нуууу?”, причём говорить первым должен был тот, кто пришёл из самого далёкого пути – его новости считались самыми интересными.

Ещё из развлечений – хёрлинг. Быстрая и жёсткая игра, хоккей в воздухе, которую многократно запрещали, но на её популярность это никак не повлияло. Мяч бьют шилейлой – это такая палка из корня ясеня, окованная железом. Травматизм игроков велик: никакой защиты не предусмотрено. (...)

Из межполовых социальных развлечений основное – танцы и песни. Танцуют в двух местах: на перекрёстках дорог и в домах. Танцам учат бродячие учителя танцев: они останавливаются в деревне на срок до шести недель, в респектабельном доме (тем делая ему ещё большую честь) с полным пансионом. Учат простым джиге и рилу, иной раз привязывая к какой-то ноге верёвку – чтобы научить отличать лево от право (при этом читать умеет 88 процентов населения, вот такой парадокс). Ещё они же часто учили фехтованию и давали уроки манер. Иногда танцы используются в качестве тайных сигналов: например, если собираются в подвале, то дозорный мог оттанцевать связку, чтобы предупредить о подходе облавы. Есть популярное танцевальное соревнование — “танец торта”, когда лучшего танцора награждали большим тортом.(...)

Самый распространённый вид транспорта – ноги. У кого есть лошади, те пользуются ими для пахоты или грузоперевозок, но если житель маленького городка хочет куда-то добраться в относительной близости (километров так сто), то он соберёт котомку и пойдёт. В лучшем случае – поймает почтовый дилижанс до Корка или Килларни (на восток и север от города соответственно), где уже сядет на поезд. Ирландия опутана сетью железных дорог и в принципе куда-то доехать – недорого. Вполне доступно даже для самых бедных сельских жителей. Основная сложность – добраться до железной дороги, расстояние приличное.

У богатеев – кареты. Машины – это ОЧЕНЬ дорого (...) Помимо прочего, машины надо чинить. А это ещё дороже. И для машин нужны хорошие дороги – а с этим становится лучше, но очень, очень постепенно. (...)

есть телеграф и почтовая служба. Телеграфы пока ещё есть практически везде, это самый простой способ с кем-то связаться. (...)

Но ногами ходят всегда и везде. Ногами ходят в церковь: и хотя залог мира между соседями – крепкие и высокие каменные стены, но “дорога на мессу” — дело святое, и зачастую такая тропка прошивает насквозь не одно земляное владение, не считаясь с оградками. Такие калитки открыты всегда или почти всегда.

Ногами ходят путешествующие ремесленники: кузнецы, сапожники, портные. Их всегда привечают, они останавливаются жить у кого пустят (за это делают скидку на свои услуги) и сидят в деревне, пока есть работа.

(...) когда кто-то уплывает в Америку, провожать ходит вся деревня. Доходят до ближайшей следующей деревни – устраивают пьянку на всю ночь с местными. С утра часть отваливается, остальные идут до следующей деревни. Ночью опять попойка. И

только самые стойкие доходят до гавани и провожают иммигранта в “последний” путь — недаром весь этот процесс называется “американские похороны”.

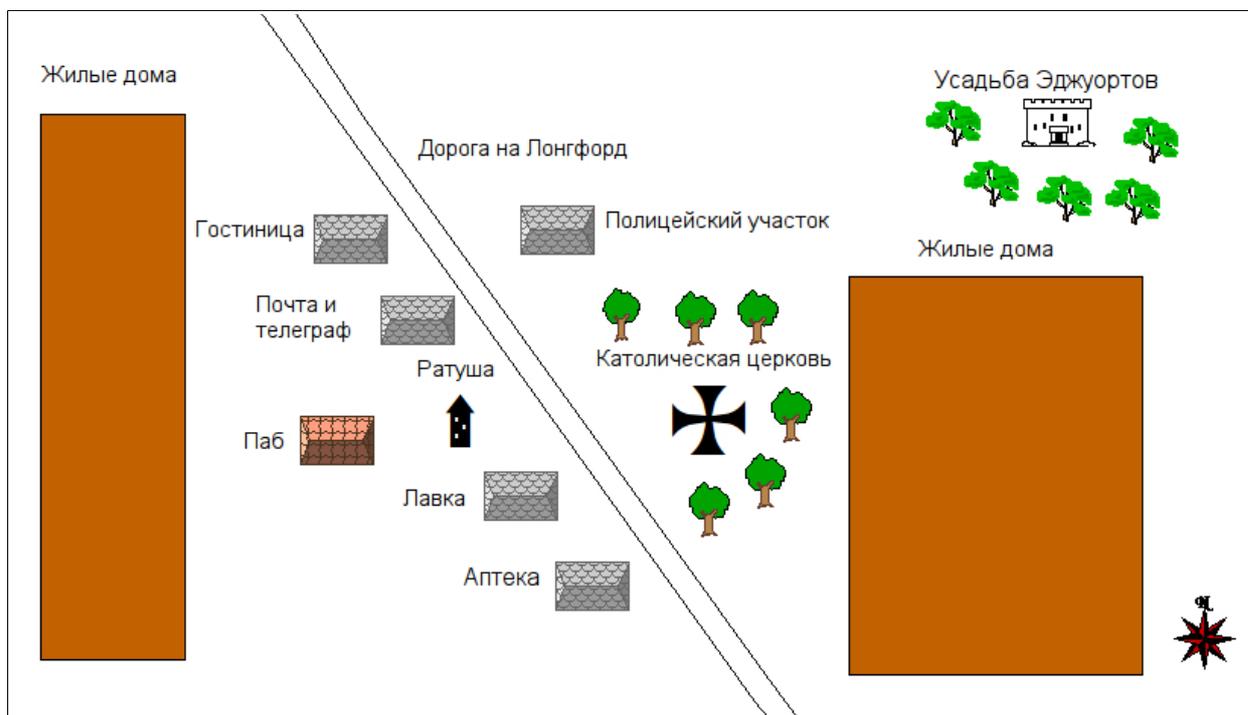
В завершение — несколько слов о деньгах и товарах. Денежная система — десятичная, 1 фунт стерлингов = 100 пенсам. Что касается товаров — то, хотя приблизительная стоимость многих товаров, которые могут понадобиться персонажам указана ниже в разделах **2.3. Вооружение.** и **2.4. Снаряжение.**, далеко не всё можно купить везде. В частности, боевое оружие и снаряжение (винтовки, гранаты, каски, бронежилеты и т.п.) в магазинах в ирландской глубинке отсутствует, хотя его можно добыть в качестве трофея или купив у какого-нибудь участника недавних войн. Автомобиль, естественно, в графстве Лонгфорд купить тоже нелегко — ввиду отсутствия спроса.

## 1.2. Начало игры. Эджуортстаун.



Приключения персонажей начинаются в городке Эджуортстаун в восточной части графства Лонгфорд, в одном дне пути к юго-востоку от административного центра графства, города Лонгфорд.

### Карта Эджуортстауна:



1. **Аптека.** Здесь можно купить медикаменты. В случае необходимости аптекарь может выступить и в качестве врача, лечить болезни и раны.
2. **Лавка.** Здесь продаётся еда, некоторые разновидности снаряжения, охотничье оружие. Нет оружия самообороны и, тем более, боевого оружия.
3. **Ратуша.** Здание, где заседает городской совет во главе с мэром. У входа — полицейский, внутрь — не пускают. Если добиться встречи с мэром (его имя — Патрик Редмонд), мэр может рассказать немного об окрестностях города, но более ничего не знает. Фэйри и призраки его не интересуют, к историям о них он относится скептически и считает их не стоящими своего внимания.
4. **Почта и телеграф.** Есть возможность отправить письмо (идёт несколько дней) / телеграмму (передаётся мгновенно, но стоит дороже) в Британию.
5. **Гостиница.** Можно снять комнату на ночь, поесть в столовой. Хозяйка гостиницы знакома с женой сэра Томаса Эджуорта, Эйдин Эджуорт, знает о её увлечении спиритизмом, и может организовать с ней встречу.
6. **Паб.** Здесь продаётся выпивка и еда, здесь можно играть в азартные игры, здесь собирается мужская часть населения Эджуортстауна. Если расспрашивать об Айдане О`Рейли — расскажут, что это бывший участник ИРА, после окончания гражданской войны, начавший совершать теракты против правительства (на его счету — убийства полицейских, взрыв нескольких административных зданий). Отношение к нему — неоднозначное (одни считают бандитом, другие — народным героем). По слухам он скрывается где-то в Лесу-на-холмах в окрестностях Эджуортстауна (за эту информацию в полиции не заплатят, там её и так знают и уже устраивали безуспешную облаву). Среди тех, кто защищает О`Рейли, активнее всех некий Райан Кенни. (Он — информатор О`Рейли в городе, если втереться к нему в доверие может привести персонажей к его лагерю в Лесу-на-холмах).

Если расспрашивать о духах, то расскажут о недавних событиях, одним из участников которых был сержант Джон Мёрфи из местной полиции:

*«Что-то около трех лет назад (...), ночью пропала вдруг девочка, работавшая (...) в прислугах. Сразу же прошел слух, что ее украли фэйри, и люди (...) взволнованы были до крайности. Говорили, что один из местных жителей схватил ее в последний момент и долго с фэйри за нее боролся, но в конце концов они одержали-таки победу, а в руках у него вместо девочки осталось метловище. Обратились к местному констеблю; он тут же организовал поиски, а кроме того, посоветовал крестьянам сжечь на том лугу, с которого она пропала, весь булакаунс (крестовник), потому что булакаунс для народа холмов – травка священная. Они всю ночь выжигали крестовник, а констебль читал тем временем какие-то заклятья. Наутро девочку обнаружили на этом самом лугу. Она рассказала, что фэйри увезли ее прочь, очень далеко, на лошади-фэйри (5). В конце концов она увидела большую реку, и тот человек, который пытался ее спасти – шутка вполне в духе фэйри, – плыл вниз по течению в пустой ракушке сердцевидки. А по дороге спутники упомянули в разговоре имена нескольких жителей деревни, которым суждено было вскорости умереть».* /текст из «Кельтских сумерек У.Б. Йейтса»; упоминаемый в тексте констебль в игре — Джон Мёрфи/

Расскажут также, что фэйри не раз видели в Холмах крестовника, неподалёку от города.

Вдобавок, расскажут о том, что в окрестностях города есть руины замка Гранах, где, по слухам, живут привидения.

7. **Католическая церковь.** Местный священник, отец Патрик О`Салливан, тоже знает кое-что об оберегах от фэйри — может рассказать о кладбищенской плесени (см. ниже 2.7. **Обереги от фэйри.**). Может познакомить с городской знахаркой — Блатнат Кларк. Довольно либерален к народным обычаям и ведовству, но при этом к современному спиритизму относится резко отрицательно. В этой связи — терпеть не может жену сэра Томаса Эджуорта, Эйдин Эджуорт.

Может рассказать о серебряной чаше, которая, по легенде, была изготовлена фэйри и ранее хранилась в замке Гранах, руины которого находятся неподалёку от города. Чаша эта

принадлежала аристократическому роду, жившему там, но уже давно замок заброшен, последний владелец замка умер несколько сотен лет назад, а его наследники (если они и есть) здесь не появляются ... Примерно месяц назад какой-то чужестранец расспрашивал его об этом замке, потом ушёл из города и с тех пор его никто не видел. Местные боятся ходить туда, так там можно встретить призраков.

Может рассказать и о том, что в Лесу-на-холмах находится заброшенное кладбище (именно там можно набрать кладбищенской плесени, впрочем и кладбище Эджуортстауна за церковью тоже достаточно старое), на котором тоже могут встретиться призраки. На кладбище похоронены жители деревни, находившейся по ту сторону леса и вымершей лет 50 назад во время эпидемии холеры, так что из Эджуортстауна туда никто не ходит - мало у кого лежат там родственники, да и призраков боятся.

Может предоставлять персонажам святую воду для защиты от призраков и фэйри. (*Святая вода при попадании изгоняет призраков и фэйри-призраков, фэйри во плоти — обжигает: её МУ = 2, используется как метательное оружие — только на близкой дистанции, при уклонении у обороняющегося модификатор = 0*).

**8. Полицейский участок.** На стене висит объявление — обещают награду в 50 фунтов стерлингов за поимку бандита по имени Айдан О`Рейли и 10 фунтов — за информацию о его точном местонахождении.

Полицейских (по-ирландски рядовой сотрудник полиции - гарда) всего около десятка (вооружены пистолетами, револьверами и винтовками), во главе их — сержант Джон Мёрфи. Он обладает Талантом Оккультист, Душа = 1, знает заклинания Обережный круг и Экзорцизм. Обладает также некоторыми знаниями об оберегах от фэйри.

**9. Усадьба Эджуортов.** Помимо Томаса Эджуорта и его жены здесь живут несколько слуг. Сам сэр Томас далёк от всяческой мистики, однако довольно гостеприимен, любит послушать рассказы о приключениях и иногда поиграть в азартные игры. Он — владелец единственного в округе автомобиля, однако сейчас тот сломан и стоит в гараже около дома. Если кто-то из персонажей обладает навыком Ремонт и сможет починить автомобиль (Сложность задачи = 0), Томас Эджуорт заплатит за это несколько фунтов и даже подвезёт до Лонгфорда.

Что же касается его жены, то она — медиум (Талант «Медиум») и увлекается спиритизмом. Она предложит поучаствовать с ней в спиритическом сеансе. После этого сеанса каждый персонаж, обладающий Талантом «Медиум» получит одну из способностей продвинутого уровня. Что касается фэйри — расскажет, что она читала недавно вышедшее любопытное исследование Маргарет Мюррей «Культ ведьм в Западной Европе», в котором она обосновывает теорию, согласно которой средневековый культ ведьм был выжившей древней языческой религией, а так называемые фэйри — неолитическими племенами людей другой расы. Эту книгу она получила от своей подруги, Блэнид Кин, живущей в Лонгфорде. Рекомендует обратиться к ней по вопросам, связанным с фэйри и предоставляет её адрес. Если среди персонажей есть Оккультист — предложит ему на пробу присланное ей той же Блэнид заклинание на ирландском языке (сама она не обладает Талантом «Оккультист») - обережный заговор от чар духов («Обережный заговор»; см. ниже **2.5. Волшебство.**).

**10. Жилые дома.** В одном из них живёт знахарка Блатнат Кларк (Травничество +3, Оккультист). Если удастся расположить её к себе, может поделиться знаниями (если у персонажа есть сложный навык Травничество — может поднять его на единицу за пару-тройку дней обучения; если есть Талант Оккультист — научить заклинанию «Призыв фэйри» (см. ниже **2.5. Волшебство.**); помимо всего прочего знает и об обереге от фэйри — четырёхлистном клевере). Может также изготовить немного мази из четырёхлистного клевера, позволяющей видеть фэйри (см. ниже **2.7. Обереги от фэйри.**).

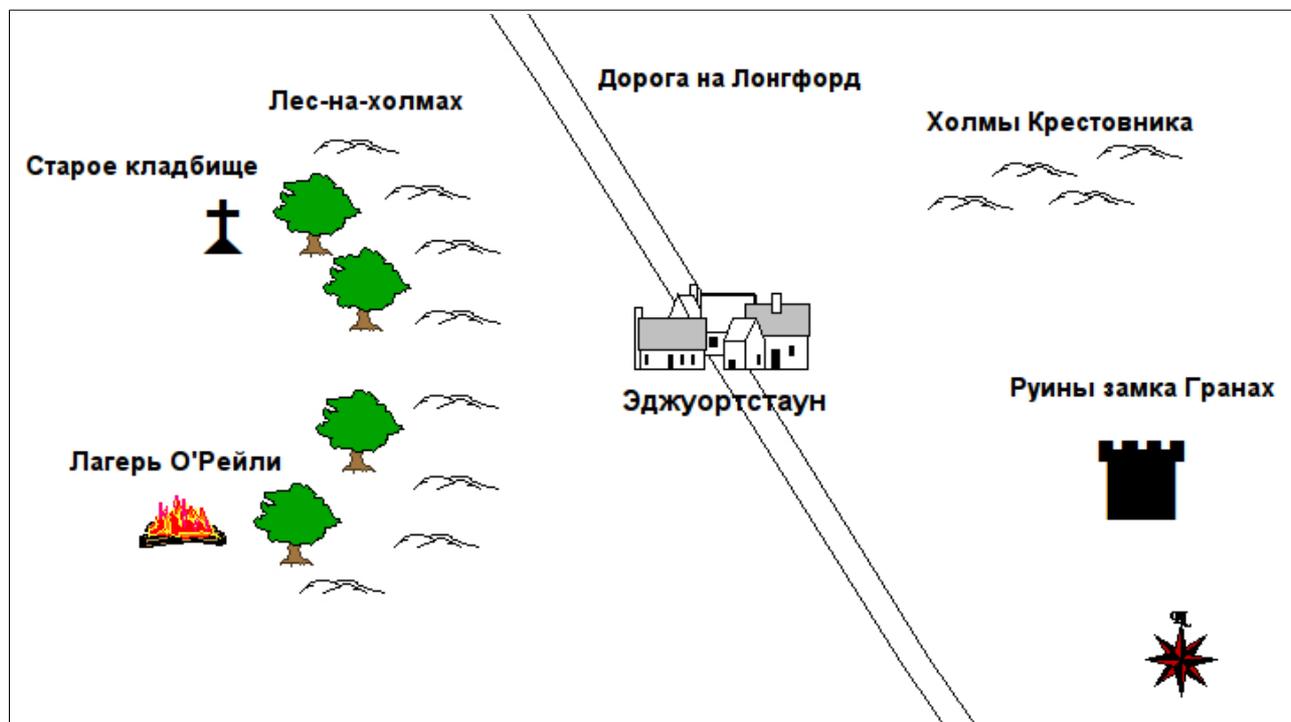
*События в Эджуортстауне:*

Через несколько дней после прибытия персонажей в город, ночью О`Рейли и его сторонники взрывают полицейский участок. Взволнованная толпа собирается там, дежурный

полицейский убит, полиция пытается успокоить собравшихся. Персонажи-англичане могут попасть под горячую руку сочувствующим О'Рейли.

### 1.3 Окрестности Эджуортстауна.

Карта:



1. **Холмы крестовника.** Здесь можно встретить фэйри. По дороге к холмам персонажи видят, что на их пути сидит белый кролик. Если идти дальше — кролик превращается в кошку. Потом кошка (это — фэйри-призрак) начинает совершать магические атаки, при их успехе увеличиваясь в размерах. (Атакует одного персонажа по выбору за один ход; встречная проверка: Душа кошки (она =+4) против Воли персонажа; при успехе атаки персонаж чувствует резкую слабость — в первый раз модификатор -1 ко всем проверкам, во второй -2, в третий — теряет сознание. Слабость эта не проходит со временем, однако исцелить от неё может Окультист либо знахарка Блатнат Кларк заклинанием «лечение болезни» (Сложность задачи =1).

2. **Лес-на-холмах.** В глубине леса находится лагерь Айдана О'Рейли. На тропе, у самой опушки леса лежит тяжелораненый молодой полицейский. Он ещё может говорить, и сообщает, что пытался выследить бандитов, но, на свою беду, встретил одного из них, выстрелившего в него из револьвера и скрывшегося в лесу. Можно найти лагерь по его следам — (Следопытство против Сложности =0).

Лагерь представляет собой наспех вырытую землянку в лесу, в нём сам Айдан О'Рейли и с ним ещё человек семь. Вооружение разношёрстное — двое с винтовками, двое с револьверами, трое с дробовиками. У самого О'Рейли (обладает Талантом Обоерукий) — два револьвера и пара гранат. В землянке — есть ещё патроны, бронежилет и несколько самодельных мин из динамита для подрыва зданий.

Если сообщить о лагере полицейским — они пойдут задерживать О'Рейли. Можно к ним присоединиться, наградой поделится. Во время перестрелки один-два полицейских начнут стрелять в своих же, так как являются тайными сторонниками О'Рейли. Можно попытаться справиться самим. Наконец, можно попытаться присоединиться к О'Рейли — если национальность персонажей подходящая и удастся втереться в доверие. В этом случае

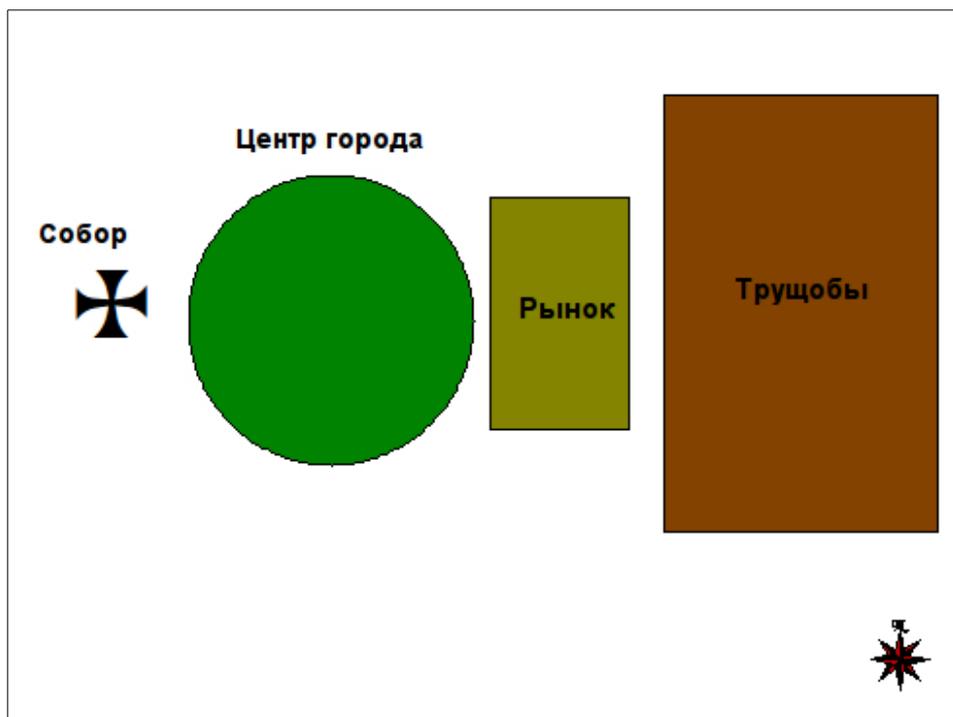
персонажи будут периодически получать задания (нападения на полицейских, взрывы правительственных зданий и т.п.) от подобных О'Рейли участников ИРА.

Полузаросшая тропа от опушки леса ведёт к старому кладбищу. На нём персонажи встретят несколько призраков, молча следующих за ними. Призраки не будут предпринимать никаких других действий, пока с ними не заговорят. В разговоре они объяснят, что хотят отпевания и поминальных обрядов от жителей Эджуортстауна и просят передать это священнику в Эджуортстауне. Если персонажи сделают это — все получают +1 балл к Судьбе, а обладающие Талантом «Медиум» - по одной из способностей продвинутого уровня.

**3. Руины замка Гранах.** Всё, что осталось от замка — несколько полуразрушенных стен и башен, да центральная башня, относительно целая. Массивная дверь внизу заперта на огромный проржавевший висячий замок (Сложность взлома = -1). Ещё можно пробраться в башню через окно примерно на уровне второго этажа (навык Лазание, Сложность = 1). Окна башни — без стёкол, на первом этаже они слишком узкие, чтобы можно было пролезть человеку. Первое впечатление персонажей — трупное зловоние. На полу у входа лежит полуразложившийся труп человека со свёрнутой шеей в современной одежде. Следы засохшей крови ведут к лестнице, на ней тоже след крови, прерывающийся на третьем этаже. В башне — три этажа, соединённые между собой лестницей, на каждом — несколько комнат. В комнатах на всех этажах — обломки мебели, всяческий мусор; некоторые из них — заперты. На лестнице — следы крови. На последнем этаже в одной из комнат стоит в углу маленький столик. На нём — искусно сделанная чаша из неизвестного металла (это и есть чаша фэйри; местные жители, растащившие из замка всё ценное ещё несколько сотен лет назад побоялись её трогать). Если взять чашу — появится призрак последнего хозяина замка и будет стремиться отнять её (Душа у него =3). При этом труп неудачливого искателя чаши внизу, чей дух хозяин замка заставил после его смерти охранять эту чашу вместе с ним, тоже поднимется и будет атаковать. *(Оживший мертвец неуязвим для огнестрельного оружия, из холодного оружия на него подействует только сабля при критическом Успехе атаки — его можно развалить пополам ударом сабли. Зато произнесение экзорцизма или попадание святой воды изгонит его дух из мёртвого тела и оно рухнет на землю. Мертвец нечеловечески силен (МУ = 1 при атаке голыми руками), но довольно неуклюж (Драка = «-1»), и медленен (Скорость = «-1»).*

#### 1.4. Лонгфорд.

Карта Лонгфорда:



**1. Тайное общество чернокнижников.** Один из участников этого общества (Эван Доэрти) вступит в контакт с персонажами, если они будут расспрашивать о фэйри. Члены общества желают общаться ради обмена опытом, Эван пригласит персонажей на тайный обряд. Обряд проводится в одном из жилых домов в центре города. Персонажу, участвующему в их обряде грозит опасность стать одержимым злым духом (проводится встречная проверка Душа духа (= 3) против Воли участника обряда; если персонаж обладает Талантом Медиум — при этой проверке получает модификатор «-1»). Описание из «Кельтских Сумерек»: *«В назначенный вечер я пришел около восьми часов и застал наставника одного в маленькой задней комнате, почти совершенно темной. Он был одет в черную мантию с капюшоном, вроде инквизитора на старой гравюре, из-под которой видны были только глаза, глядевшие сквозь две маленькие круглые дырочки. На столе перед ним находились: блюдо с горящими травами, большая чаша, череп, кругом исписанный тайными знаками, два лежащих крест-накрест кинжала и еще какие-то предметы, назначения которых я так и не понял, по форме напоминающие жернова. Я также надел на себя черную мантию; помнится, она была мне не по размеру и очень мешала. Затем чернокнижник вынул из корзины черного петуха, перерезал ему горло и дал крови стечь в чашу. Он открыл книгу и принялся читать заклинание – не по-английски и не по-ирландски, звуки были все больше глубокие, гортанные. Прежде чем он кончил читать, вошел еще один чернокнижник, молодой человек лет двадцати пяти, и, надевши также мантию, сел слева от меня. Заклинатель духов сидел прямо напротив, и вскоре я почувствовал, что глаза его, поблескивавшие время от времени в прорезях капюшона, странным образом на меня влияют. Я что было сил стал сопротивляться внушению, и у меня разболелась голова. Затем наставник встал и выключил в коридоре свет, так чтобы сквозь щель под дверью не просачивался даже лучик его. Единственным источником света были теперь тлеющие тихо на блюде травы, а единственным звуком – глухой гортанный речитатив заклинателя духов.*

*Внезапно человек, сидевший слева от меня, пошатнулся и выкрикнул: «О, Господи! О, Господи!» Я спросил его, что случилось, но он, как оказалось, даже не отдавал себе отчета в том, что вообще открывал рот. Минуту спустя он сказал, что видит огромную змею, ползущую через комнату, и сделался очень возбужден. Никаких конкретных форм я не видел, казалось только, что черные, смутных очертаний облака ходят вокруг меня. Я почувствовал, что если не буду бороться, то скоро впаду в транс, и что воздействие, которому я подвержен, по сути своей дисгармонично, или, иными словами, бесовское и впрямь. Я боролся как мог и вскорости, отделившись от черных облаков, смог опять положиться на обычные свои пять чувств. Оба чернокнижника начали уже видеть бродящие по комнате белые и черные колонны и в конце концов человека в монашеской рясе; они были крайне удивлены, что я не вижу того же, потому как для них призраки эти были так же осязаемы, как стоящий перед ними стол. Сила заклинателя духов все нарастала, и мне стало казаться, будто тьма волнами изливается из него и собирается вокруг меня в подобие кокона; человек слева от меня отключился совсем. Последним усилием воли, собравши все свои силы, я отогнал облака тьмы прочь; я понял, что, не позволив ввести себя в транс, большего не увижу, а поскольку черные эти облака особой любви у меня не вызывали, я попросил включить свет и, после необходимого экзорцизма, вернулся в обыденный мир».*

Избавить от одержимости может Окультист заклинанием «Экзорцизм», а также «фэйри-доктор» (знахарь) или священник. Что касается обмена опытом — чернокнижники могут научить персонажа-Окультиста заклинанию «Вызов духа» (см. ниже **2.5. Волшебство.**; описанный выше обряд и будет процессом обучения этому заклинанию), но потребуют научить их какому-нибудь заклинанию взамен.

**2. Дом Блэнид Кин.** Находится в центре города. Блэнид Кин — Окультистка и интересуется фэйри. Если расположить её к себе — может немало рассказать о фэйри и оберегах от них. Помимо этого — может научить персонажа-Окультиста заклинаниям «Призыв духов»,

«Болезнь» и «Порча» (см. ниже 2.5. **Волшебство**). Может рассказать легенду о короне фэйри. Когда-то она принадлежала одному из правителей фэйри, но позже была украдена человеком и с тех пор находится в мире людей. Её использовали колдуны, так как она помогает повелевать фэйри. Последним её владельцем был барон О`Хара, умерший бездетным несколько сот лет назад — развалины его замка находятся в окрестностях Лонгфорда. И место это, по слухам, проклято, люди опасаются туда ходить.

**3. Рынок.** Здесь — множество лавок, в которых можно купить любое снаряжение и вооружение (кроме боевого — гранат, касок, бронежилетов, винтовок).

**4. Трущобы.** Место обитания городской бедноты и разного рода деклассированных элементов. С одной стороны здесь можно быть обворованным и ограбленным, с другой — здесь же можно приобрести из-под полы боевое оружие, бронежилеты и каски. Нищий в трущобах предлагает купить у него за один фунт карту леса Инхи, где якобы зарыты сокровища под холмом Королевы фэй. Сокровищ там на самом деле нет, но карта леса — вполне настоящая и поможет не заблудиться в лесу.

**5. Католический собор.** Здесь у местных священников можно получить святую воду.

**6. Дом «фэйри-доктора».** То есть знахаря. Находится этот дом в трущобах. Знахаря зовут Патрик О`Салливан. Адрес можно узнать от местных жителей, если расспрашивать о фэйри. Знахарь способен лечить людей травами и заклинаниями, призывать фэйри и защищать от них, умеет изготавливать мазь из четырёхлистного клевера. Может рассказать о короне фэйри (см. выше «Дом Блэнид Кин»; об озёрном чудовище в лесу Инхи, о холме королевы фэй, который находится в том же лесу). Травничество +3, Окультист, Гипнотизёр.

**7. Центр города.** Здесь — городская площадь, аптеки, почта и телеграф, ратуша, несколько гостиниц, пабы, где можно получить информацию о людях в Лонгфорде и окрестностях этого города (какую именно — решает ведущий).

## 1.5. Окрестности Лонгфорда.

Карта:



**1. Лес Инхи.** Здесь можно встретить фэйри. Несколько историй из «Кельтских сумерек» для вдохновения ведущему:

«Он так мне об этом рассказывал: «Я ходил одно время в лес Инхи, в самую что ни на есть чащобу, лес рубил, и вот как-то раз, поутру, гляжу, девчонка орехи собирает; волосы ниже плеч, рыжеватые такие, и личико хорошее, чистое, сама высокая, и на голове ничего не надето, а платице без всяких там, простенькое такое. Она как услышала, что я иду, подобралась вся разом, да и исчезла, как сквозь землю провалилась. Я нарочно туда пошел, и все там кругом обыскал, так ни разу ее с тех пор и не видел, по сей день». Слово «чистый» он употребляет так, как мы бы сказали «свежий» или же – «симпатичный». Духов в Зачарованном Лесу видывал не только он один. Батрак, из местных, рассказал нам историю, которая приключилась с его приятелем в той части леса, что зовется Шан-Валла, кажется, там, в лесу, стояла когда-то деревушка с таким названием. История такая: «Как-то вечером я распрощался с Лоренсом Мэнгеном тут, во дворе, и он пошел домой, по просеке через Шан-Валла, он мне и доброй ночи пожелал, все чин-чином. Часа два прошло, гляжу, бежит обратно и кричит, свечку, мол, зажги, свечку, у нас как раз одна стояла на конюшне. Он мне и рассказал: чуть, говорит, зашел я в Шан-Валла, глядь, идет со мною рядом маленький такой мужичок, ростом сам по колено, а голова – как пивной бочонок; в общем, увел этот мужичок его с просеки и ну таскать по лесу, а под конец привел его к печам, где известь жгут, отпустил и сам исчез».

Женщина, тоже из тамошних, рассказала мне о том, что она и другие с ней вместе видели на реке, у омута. Вот ее слова: «Шли мы из часовни, через стену, через перелаз, и я как раз на самом верху была, и другие были тут же, рядом; и вдруг как ветер налетит, два дерева у реки согнул, сломал и в воду бросил, брызги аж до неба. Те, что со мной были, они тут много всякого увидели, а я нет, я только одного видела, как раз на бережку сидел, там, где деревья упали. Весь в черном, и головы у него не было – совсем».

«Еще один человек рассказывал мне, как однажды – он был тогда совсем еще мальчишка – он пошел вдвоем с приятелем на дальний луг, у озера, там в лесу вдоль берега большие прогалины, сплошь валуны и кустарник – шиповник, можжевельник, лещина. Он сказал тому мальчику, что с ним был: «Спорим на пуговицу, если сейчас швырну голыш вон в тот куст, так он там и останется», – куст был настолько густой, что камень, по его мнению, насквозь бы никак не пролетел. Он подхватил с земли «не голыш, а навоза кусок, сухого, кинул, что было сил, и тут из куста вдруг музыка, да такая красивая – я такой вовек не слыхал». Они побежали прочь; отбежавши ярдов на двести, они обернулись и увидели, что вокруг куста ходит женщина, вся в белом, ходит и ходит. «Оно было сперва в форме женщины, потом в форме мужчины, и все ходило вокруг куста»».

«Один мой знакомый крестьянин помнит, как его отец пошел однажды ночью в лес Инхи, «где ребята с Горта воровали обычно лозняк. Он сидел у стены, и с ним была еще собака, и вдруг он услышал, как что-то несется, чуть не прямо на него, со стороны Оубон Вейра, но он ничего не видел, только копыта стучали, вроде как оленьи. А когда оно пронеслось мимо, собака забила между ним и стеной и вжалась вся в стену, словно испугалась до смерти, но он так и не увидел ничего, только слышен был стук копыт».

В лесу находится озеро, в котором обитает озёрное чудовище. Ещё один текст из «Кельтских сумерек»: «В другой раз, – привожу слова того же самого рассказчика, – отец мне говорил, как он был в лодке на озере, и с ним еще человека два-три, все с Горта, и у одного из них была острога. Он ударил острогой в воду, попал во что-то и тут же потерял сознание. Когда они его вытащили на берег и когда он пришел в себя, он сказал, что под водой там было что-то размером по меньшей мере с теленка, и кем бы оно ни было, но уж во всяком случае не рыбой». Чудовище обладает способностью Гипнотизёра «Нейтрализация», его Душа = 2, однако оно вполне материально и является реликтовым водоплавающим ящером. Атакует зубами (МУ = 3), навык «Драка» = 3, МД у шкуры = 1, нечувствительно к лёгким ранам и царапинам, остальные ранения действуют так же, как и на

человека. Тушу убитого чудовища можно продать за хорошие деньги (хотя и значительно меньшие, чем награда Конана Дойля) и вдобавок прославиться. Научная сенсация, реликтовое животное...

В лесу находится также холм Королевы фей — через него, согласно местным легендам, можно войти в Волшебную Страну. Близ этого холма, разумеется, можно встретить фэйри. Если персонажи начнут вызывать там фэйри — вот текст из «Кельтских Сумерек» для вдохновения ведущему:

*«Как-то вечером один средних лет человек, прошедший всю жизнь свою вдали от дребезжания колес по городским булыжным мостовым, молоденькая девушка, его родственница, которая, по слухам, обладала достаточными духовидческими способностями, чтобы наблюдать неизвестного происхождения огоньки, танцующие тихо в полях между стад, и сам я, собственной персоной, шли по песку вдоль берега моря, на крайнем западе страны. Мы говорили о Народе Забвения, как иногда называют здесь фэйри, и за разговором дошли до всем в тех краях известного их обиталища — до неглубокой пещеры в черных базальтовых скалах, отражавшейся, как в воде, в мокром морском песке. Я спросил у девушки, не видит ли она чего: мне было о чем спросить у Народа Забвения. Несколько минут она стояла совершенно тихо, и я заметил, что она погружается постепенно в некое подобие транса — холодный морской бриз вовсе перестал ее беспокоить и монотонный гул набегающих волн, очевидно, совершенно для нее смолк. Я выкрикнул громко несколько имен — все имена великих фэйри, и буквально через несколько секунд она сказала, что слышит откуда-то изнутри скалы музыку, потом — отдаленные голоса и согласный топот ног о камень, так, словно собравшиеся люди приветствовали невидимого нам артиста. До самой до этой минуты приятель мой ходил взад-вперед чуть в стороне, в нескольких ярдах от нас, теперь же он подошел к нам вплотную и сказал, что нам, наверное, придется отложить на время наш эксперимент, потому что сюда идут люди, он-де слышит между скалами детский смех. Духи места и его не обошли своим вниманием. Девушка тут же согласилась с ним и сказала, что сквозь музыку, голоса и топот ног она тоже слышит взрывы смеха. Потом она увидела, как пещера стала глубже и из самой глубины ее заструился свет, а с ним явилось множество маленьких человечков \*\*\*\* в разноцветных одеждах, красных по преимуществу, и все они танцевали под музыку — мелодии такой ей прежде слышать не доводилось.*

Затем я попросил ее обратиться к королеве маленького народца — пусть она явится и поговорит с нами. Она так и сделала, но ответа не последовало. Тогда я сам повторил слова заклятия, громко, и через секунду она сказала, что из пещеры вышла женщина, высокая и очень красивая. К этому времени я тоже впал в некое подобие транса \*\*\*\*\* и то, что принято называть ирреальным, стало понемногу, но весьма уверенно обретать для меня зримые формы; у меня возникло такое ощущение — не то чтобы я увидел, но именно ощутил — золотое шитье и темные волосы. Я попросил девушку передать королеве, чтобы она вывела из пещеры своих подданных по племенам и коленам, так, чтобы мы смогли их разглядеть. Как и прежде, мне пришлось повторить приказ свой самому. Маленький народец и впрямь буквально валом повалил из пещеры, выстроившись, насколько я помню, в четыре колонны. У одних, согласно ее описанию, в руках были луки из рябинового дерева, у других на шеях — ожерелья из чего-то вроде чешуйчатой змеиной кожи, но как и во что они были одеты, я не помню. Я попросил королеву сказать моей духовидице, не есть ли ее пещера, так сказать, столица всех окрестных фэйри. Губы ее задвигались, но ответа расслышать мы не смогли. Тогда я велел девушке положить руку королеве на грудь, и тут каждое ее слово стало слышно совершенно отчетливо. Нет, это не самое большое поселение фэйри в здешней округе, чуть дальше есть еще одно, и там их куда больше. Затем я спросил, правда ли, что она и ее люди крадут смертных, и если это правда, оставляют ли они взамен украденной другую душу. «Да, мы меняем тела», — был ответ. «А кому-нибудь из вас приходилось рождаться в смертном теле?» — «Да». — «Знаю ли я кого-нибудь, кто был до своего рождения одним из вас?» — «Да, знаешь». — «Кто они?» — «Этого тебе знать не

следует». Потом я спросил, а не являются ли и сама она, и весь ее народ «драматизациями внутренних наших состояний». «Она вас не поняла, – сказала моя приятельница, – она говорит, что народ ее очень похож на людей, и многое из того, что свойственно большинству из смертных, им свойственно тоже». Я спрашивал еще о ее природе, о целях и месте ее в мироздании, но подобного рода вопросы только лишь удивили ее и озадачили. В конце концов она начала, кажется, терять терпение и написала для меня особо на песке – песке невидимом: «Будь осторожен и не пытайся слишком многое о нас узнать». Поняв, что чем-то ее задел, я поблагодарил ее за все, что она нам объяснила и показала, и позволил ей удалиться обратно в пещеру. Чуть времени спустя девушка очнулась от транса, холодный ветер с моря вновь напомнил о себе, и ее передернуло дрожью».

От опушки леса до озера — примерно два дня пути по лесным тропам. До холма Королевы фей — примерно три дня пути. Желателен проводник из местных жителей или карта леса, иначе легко заблудиться в лесу.

**2. Гора Бен Балбен.** Здесь находятся врата в Волшебную Страну. Текст из «Кельтских сумерек»: «(...) на южных склонах Бен Балбена, в нескольких сотнях метров над равниной есть небольшая квадратная плита из белого известняка. Никто из смертных даже пальцем никогда до нее не дотрагивался; ни козы, ни овцы не щипали никогда подле нее травы. Это, так сказать, ирландский полюс недоступности, и вряд ли сыщешь на земле хотя бы полдюжины других подобных мест, которые окружал бы ужас столь же неподдельный и благоговейный. Это дверь в страну фэйри. Ровно в полночь она распаивается, и кавалькада подземных всадников рвется бешено вон. Всю ночь напролет носится по стране развеселая эта охота, невидимая ни для кого, если только где-нибудь в особенно «знатном» месте – в Драмклиффе или в Дромахайре – не высунет из двери голову в ночном колпаке местный «коровий доктор», или, иначе, «фэйри-доктор» (17), чтобы поглядеть, каких там еще безобразий собралась нынче натворить подземная «знать». Для тренированного глаза и уха равнина полна, должно быть, из края в край всадниками в красных шапках, а воздух звенит от голосов, высоких и резких, наподобие свиста, как описывал их один древний шотландский духовидец; они совсем не похожи на голоса ангельские, те «говорят скорее горлом, как ирландцы», как мудро заметил Лилли, астролог. Если есть где-то поблизости новорожденный или новобрачная, «доктор» глядеть будет в ночную темень с удвоенной бдительностью, потому как далеко не всегда дикая эта охота возвращается вспять с пустыми руками. Иногда она с собой под землю кого-нибудь да и прихватит, и чаще всего это именно младенец, только что явившийся на свет, или свеженареченная невеста; дверь на склоне Бен Балбена распаивается еще раз, и человек, будь то женщина или ребенок, исчезает в бескровной стране фэйри (...).» Встретить фэйри здесь можно довольно часто.

**3. Замок лорда Дансени.** Лорд Дансени живёт в довольно богатом замке с немалым числом слуг. Действительно интересуется фэйри, может рассказать обо **всех** местах в окрестностях Лонгфорда, связанных с фэйри, обо **всех** берегах от фэйри, но ничем не может помочь в поисках материальных доказательств существования духов.

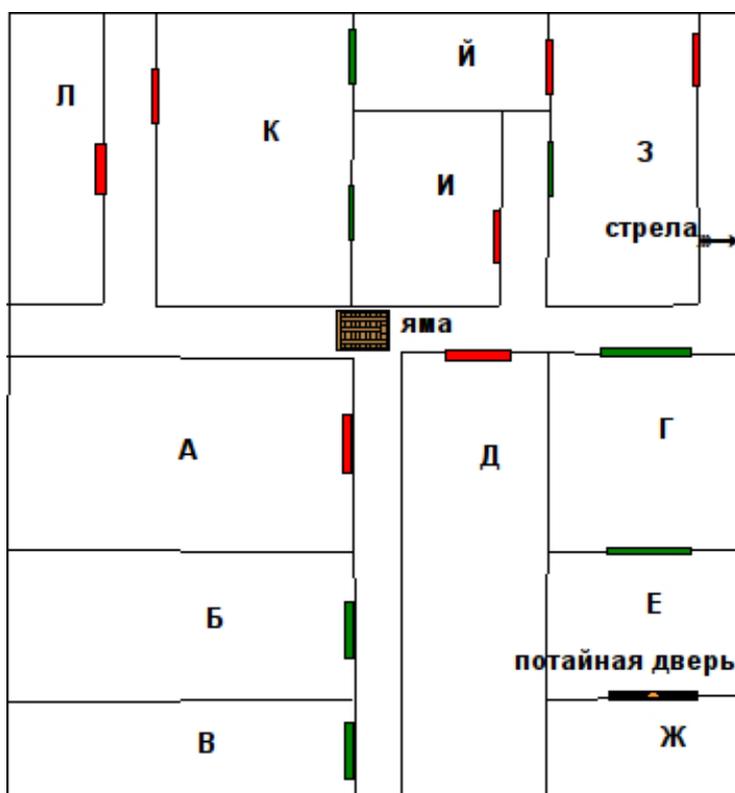
**4. Хижина отшельника.** Отшельник, живущий в холмах — католический монах, отец О'Бирн, проводящий время в посте и молитве. Как его найти — можно узнать в городе. Говорят, он успешно умеет изгонять фэйри. И это действительно так. Если расположить его к себе — может научить персонажа-Оккультиста заклинанию «Массовый экзорцизм» (см. ниже **2.5. Волшебство.**), которое по форме является католической молитвой на латыни. Может также рассказать о горе Бен-Балбен и о том, что развалины замка О'Хара — прокляты. Историю о короне фэйри не знает.

**5. Развалины замка О'Хара.** С этим местом связана легенда о короне фэйри (ее знает оккультистка Блэнид Кин, знахарь Патрик О'Салливан и, конечно, лорд Дансени). В окрестностях замка можно встретить фэйри, но в самом замке — их нет. На замок наложено заклятье, не позволяющее фэйри проникнуть внутрь — и оно действует частично даже на тех из персонажей игроков, которые на самом деле являются фэйри, рождёнными в человеческих телах. Проводится проверка Души/Воли против Сложности = 2; при провале — персонаж

теряет сознание и находится в глубоком обмороке, пока его не вынесут из пределов замка.

Когда-то в замке были четыре башни по углам и центральная, но теперь - кругом руины, сохранился лишь вход в подвал одной из четырёх угловых башен.

### Карта подвала:



Зелёным цветом отмечены незапертые двери, красным — запертые (Сложность взлома от -1 до +1). Потайную дверь можно обнаружить, если специально искать нечто подобное — потайные двери, ловушки и т.д. (проверка Воли / Души против Сложности = 2). Аналогично обстоит дело с обнаружением ловушек. Обнаружение ямы — Сложность = 0; обнаружение стрелы — Сложность = 1. При провале проверки (или же, если персонаж просто не искал ловушку) наступают соответствующие последствия. Провалившийся в яму персонаж получает повреждения, равные  $6+4dF$ ; получивший стрелу из отверстия в стене — повреждения, равные  $4+4dF$ .

### Комнаты:

А. Пустая комната. Пыль, грязь и паутина.

Б. Ещё одна пустая комната. Если пытаться найти в ней потайные двери, тайники и т. п. - при успехе проверки Воли / Души (Сложность = -1) удаётся отыскать тайник — нишу в стене. В нём спрятана шкатулка с драгоценностями (кольца, ожерелья и т.д.). Общая стоимость драгоценностей — 150 фунтов.

В. В комнате — огромный старый стол и — на полу — разбитые реторты.

Г. На полу — скелет человека. Больше в комнате ничего нет.

Д. Большое пустое помещение. Стены его исписаны непонятными знаками, а на полу начерчено нечто, бывшее когда-то магическим кругом.

Е. В комнате — обломки мебели и пустой сундук с открытой крышкой.

Ж. За потайной дверью — небольшая комнатуха. В ней — стол, заваленный грудой истлевших книг и свитков. Под этой кучей хлама — небольшой ларец, запертый на замок. Если взломать его (Сложность = 1), - в нём находится свиток с заклинанием «Подчинение духа» (см. ниже 2.5. Волшебство.).

З. В комнате — обломки мебели. На полу валяется книга — изрядно попорченная сыростью и плесенью, но некоторые страницы возможно прочитать. На этих страницах — заклинания «Призыв фэйри», «Вызов духа», «Порча» и «Болезнь» (см. ниже 2.5. **Волшебство.**).

И. В пустой комнате на полу у двери — лежат два скелета, рядом с их руками — кортики. Если двинуться по направлению к двери — скелеты атакуют. Характеристики их см. ниже (комната «Й»), разница только в оружии (МУ кортика = 1) и в умении сражаться (Драка = 2).

Й. В пустой комнате на полу у двери — скелет, сжимающий в руке старинную саблю. Если двинуться дальше — скелет поднимается на ноги и атакует. Он одержим злым духом, быстр (Драка = 3), МУ сабли = 3 + 1 за Силу удара, нечувствителен к выстрелам из огнестрельного оружия, но любое повреждение серьезнее Царапины в ближнем бою или метательным оружием выводит его из строя (скелет рассыпается). Изгнание злого духа (посредством экзорцизма святой воды) превращает скелет в безвредную кучу костей.

К. В комнате — совершенно нетронутая мебель (письменный стол, несколько стульев, сундук). Везде — слой пыли, явно сюда давно никто не заходил. В запертом сундуке (сложность Взлома = 2) лежит корона из неизвестного металла. Это и есть Корона Фэйри (если надеть её на голову, персонаж получает модификатор +3 при любой магической атаке на фэйри).

Л. В комнате — около десятка пустых открытых сундуков. Если искать ловушки, тайники и т. д., при успехе проверки Воли / Души (Сложность = 0) удаётся найти потайную нишу в полу. Под каменной плитой пола, в небольшом углублении — небольшой сундучок со старинными золотыми монетами. Продать их можно за 300 фунтов.

## 1.6. Случайные встречи.

**1. Поэт Энтони Рафтери.** Слепой бродячий поэт и музыкант, зарабатывающий на жизнь пением сочиняемых им песен. Если обойтись с ним хорошо — может восхвалить в стихах, если плохо — проклясть. Хвала Рафтери даёт персонажу +1 балл к Судьбе, хула — отнимает 1 балл.

**2. Газета.** Поздним вечером по ветру навстречу персонажам летит газета (или что-то, её напоминающее). Приблизившись, она превращается в фэйри-призрака.

**3. Встреча с цыганским табором.** Если быть более точным — с табором так называемых «путешественников», которые имеют слабое генетическое отношение к цыганам, но образ жизни у них — цыганский. Могут погадать, попытаться обокрасть, знают кое-что о фэйри (в том числе, об берегах от них). Среди них есть люди, обладающие магическими способностями.

**4. Блуждающие огоньки.** Текст из «Кельтских Сумерек» для вдохновения ведущему: *«Мы зашли в тень деревьев, и на дороге сделалось совсем темно, как вдруг девушка увидела огонек, медленно пересекающий перед нами дорогу. Ни брат ее, ни сам я не видели ровным счетом ничего до тех самых пор, пока, примерно полчаса ходьбы спустя, сперва вдоль берега реки, потом по узенькой какой-то тропке не добрались до небольшого поля, на котором видны были заросшие плющом развалины церкви и фундаменты жилых домов; местечко это называлось Старый Город, и сожгли его, говорят, еще во времена Кромвеля. Насколько я помню, мы постояли там пару минут, оглядывая поле, заросшее сплошь кустами бузины и куманики, испещренное светлыми пятнами разрушенных стен; внезапно я увидел, совершенно ясно, маленький яркий огонек у самого горизонта, он двигался медленно вверх, так, словно бы взбирался на купол неба; потом, на несколько минут, нам всем троим явилась целая группа тусклых огоньков в отдалении, в полях, а под конец — еще один, очень яркий, похожий на пламя факела, пронесшийся быстро над самой рекой. (...) Чувство ирреальности, охватившее нас в тот вечер, выглядит более чем удивительным, тем более что на следующий день я слышал звуки столько же необъяснимые, как и полуночные огни, однако безо всякого даже намека на подобного рода ощущения, и помню все, до мельчайших деталей. Девушка сидела и читала в нескольких ярдах от меня, возле большого, в тяжелой*

старомодной раме зеркала, я также читал, и вдруг раздался звук, резкий и громкий, так, словно кто-то швырнул в зеркало пригоршню сухого гороха; я поднял голову, и звук повторился еще раз; чуть погодя, когда я остался в комнате один, что-то явно большее по размеру, нежели горошина, ударилось в деревянную панель прямо у меня над ухом. Более того, в течение нескольких дней всяческого рода шумы и видения не давали покоя не только мне, но и девушке, и брату ее, и слугам. То это был возникший из ниоткуда яркий свет, то письма на горящем очаге, которые исчезали прежде, чем их успевали прочесть, то тяжкие шаги, явственно звучащие в совершенно пустых комнатах. Нам остается только теряться и далее в догадках, не те ли это существа, что обитают, если верить крестьянам, в местах, где жили некогда люди, последовали за нами из развалин Старого Города? или другие, подобные им, шли с нами и раньше, от берега реки, под деревьями, где в первый раз был явлен нам на несколько секунд блуждающий огонек?»

**5. Живые сапоги.** Недалеко от дороги — заброшенный дом, в нём почти пусто, кругом — всевозможная рухлядь, внимание привлекают лишь сапоги, стоящие у очага. При попытке взять сапоги — сапог поднимается в воздух и отвешивает пинок персонажу. В сапогах — невидимый фэйри-призрак, удар сапога = 1 Царапине, увернуться от него нельзя. При этом фэйри-призрак не стремится преследовать персонажей, хочет лишь изгнать из их дома.

**6. Нападение фэйри.** На одного из персонажей совершает магическую атаку невидимый фэйри (Душа = 3). Делается встречная проверка Души / Воли. При провале — фэйри просто исчезает. При успехе — жертвой овладевает панический страх. Текст из «Кельтских Сумерек» для вдохновения ведущему: «Жил он прежде жизнью лихой и беспутной, до тех самых пор, пока, два года назад, возвращаясь домой поздно ночью, не почувствовал вдруг, что опускается сквозь землю в мир духов. На какое-то время перед ним встало во тьме лицо его мертвого брата, тут он повернулся и бросился бежать».

### 1.7. Развитие сюжетной линии.

В Эджуортстауне о лорде Дансени слышали только представители высшего общества — священник, мэр города и сэр Томас Эджуорт с женой. Его адрес им неизвестен, но они предполагают, что его можно найти в столице графства — городе Лонгфорде. Чаша из замка Гранах не будет принята как неоспоримое материальное доказательство существования духов, поскольку это всего лишь старинная чаша. У персонажей есть адрес сэра Артура Конана Дойля и они могут поддерживать с ним связь посредством телеграмм и почты; если их деятельность будет казаться ему достаточно перспективной (они будут описывать свои похождения, задавать интересные вопросы и т.д.) — Конан Дойль может даже немного подпитывать деньгами их экспедицию, отправляя им деньги на почту.

В Лонгфорде есть люди, которые укажут местонахождение замка лорда Дансени. В частности — это Блэнид Кин, да и случайный прохожий на улице может это подсказать (даже если не знает о его творчестве). Лорд Дансени многое может рассказать о фэйри, он может указать места в окрестностях Лонгфорда, связанные с ними, но ничем не поможет в поиске материальных доказательств.

Способ получения награды Конана Дойля — подчинить себе одного из фэйри и заставить его находиться в мире людей в нечеловеческом (но материальном) облике. Однако до этого игрокам нужно додуматься самостоятельно. В качестве подсказки в игре выступает волшебный предмет, помогающий магическим атакам на фэйри (и в том числе — подчинению воли) — корона фэйри. Вторая подсказка — заклинание, позволяющее обрести власть над фэйри. Достичь цели игры возможно и если среди персонажей нет Гипнотизёра (использование способности «Подчинение воли») / Оккультиста (использование заклинания «Подчинение духа») — они могут получить помощь от другого человека, обладающего этими способностями. Конечно же, если фэйри узнают о том, что один из них захвачен в плен людьми ради того, чтобы предоставить людям доказательства их существования, они будут очень разгневаны, так как многие их тайны могут быть раскрыты.

Чем больше персонажи интересуются фэйри (посещая места, принадлежащие им и т.д.), тем больше фэйри интересуются персонажами. Им не нравится чрезмерное любопытство со стороны людей и они совершенно не хотят предоставлять людям неоспоримые материальные доказательства своего существования. Они стремятся остановить любопытствующих (запугивают, насылают болезни, могут даже попытаться убить их). При этом фэйри могут появляться в человеческих поселениях (в том числе — под видом людей).

Два персонажа в ходе игры (по выбору ведущего) оказываются фэйри, родившимися в человеческом теле. Причём — принадлежащими к враждующим Дворам: Благословенному и Неблагословенному. Они видят странные сны, на это им намекают, а то и говорят прямо фэйри и т.п. Задача — поставить игрока перед выбором, вернётся ли его персонаж в Волшебную Страну (что означает его смерть в мире людей) или же захочет прожить жизнь в качестве человека и продолжит стремиться к награде. Не следует забывать и о вражде между Дворами. Каждому из них фэйри дают задание — вернуть корону фэйри в их мир. Родившегося в человеческом теле фэйри нельзя обнаружить, использовав способность «Чуять духов» или же «Видеть и слышать духов», заклинания, магические предметы и т. п., действующие на фэйри и духов, но не действующие на людей, на них тоже не действуют.

## 2.1. Создание персонажа.



Игромеханическая основа модуля — система «Древо» (модификация «FUDGE»). Прочитать правила (а также скачать их в формате .odt) можно [здесь](#).

Рекомендованный способ создания персонажа в модуле «Кельтские сумерки» - следующий:

1. Игрок придумывает своему персонажу имя и биографию.
2. Игрок определяет качества своего персонажа. По умолчанию, значения качеств Тело и Душа у персонажа = 0. Игроку даётся 1 балл для увеличения числового значения одного из этих качеств на единицу. Дальнейшее увеличение возможно только за счёт соответствующего

уменьшения другого качества. Для большей детализации можно прописывать в листе персонажа отдельные качества (Силу, Скорость и т.д.) - их числовые значения по умолчанию равны значению качества Тело или Душа, но их также можно увеличивать за счёт уменьшения любого другого качества. К примеру, персонаж с Телом = 1 и Душой = 0, может поднять Силу до 2, за счёт уменьшения на единицу любого другого качества, кроме, собственно, Тела или Души (список качеств, используемых в модуле, и определение их принадлежности к Телу / Душе см. ниже **2.2. Черты персонажей (качества, навыки, таланты и недостатки)**). Предположим, он выбирает Волю. Воля относится к Душе, следовательно качества в листе персонажа прописываются следующим образом: Тело = 1, Сила = 2, Душа = 0, Воля = -1. Поднять качество выше 3 и опустить ниже -3 — нельзя.

2. Игрок определяет навыки своего персонажа. Список навыков, используемых в модуле — см. ниже **2.2. Черты персонажей (качества, навыки, таланты и недостатки)**. Навыки делятся на обычные и трудные. Значения всех обычных навыков по умолчанию равно -2. Трудные навыки по умолчанию отсутствуют. На распределение между обычными навыками игроку даётся 10 баллов. На распределение между трудными навыками — тоже 10 баллов. Можно дополнительно поднимать и опускать обычные навыки (улучшение одного навыка на единицу приводит к ухудшению другого на единицу). Трата 1 балла на трудный навык приводит к тому, что он появляется у персонажа со значением -3 (Ужасно), два балла соответствуют уровню «-2» (Плохо) и т.д. Нельзя поднять навык выше 3 и опустить ниже -3.

3. Игрок выбирает один талант для своего персонажа. Если он желает взять ещё один — должен взять один недостаток. Взять больше двух талантов — нельзя. Каждый талант игрок может обменять на 5 баллов для распределения между обычными и /или трудными навыками.

4. Игрок совместно с ведущим определяет начальное снаряжение персонажа. Называет предметы снаряжения (в том числе — оружие) игрок, ведущий утверждает или не утверждает названное игроком снаряжение.

5. Начальное значение качества Судьба у всех персонажей = 3.

6. Начальное количество денег (в фунтах стерлингов) определяется броском 2d6. Одно очко = 1 фунт.

## 2.2. Черты персонажей (качества, навыки, таланты и недостатки).



*Качества (Тело).*

<b>Название</b>	<b>Основное применение</b>
Сила	Используется в бою при определении нанесённого холодным оружием (и без оружия) урона.
Скорость	Используется при перемещении в бою и беге/бегстве.

*Качества (Душа).*

<b>Название</b>	<b>Основное применение</b>
Мудрость	Важна для успешного волшебства, может также пригодиться для решения интеллектуальных задач (по усмотрению ведущего — подсказка от ведущего при успехе проверки: Мудрость +4dF против Сложности задачи).
Воля	Используется при сопротивлении воздействиям на психику.

В скобках указано название качества, замещающего соответствующие качества из таблиц, при их отсутствии в листе персонажа.

*Обычные навыки (по умолчанию «-2»).*

<b>Название</b>	<b>Пояснение</b>
Драка	Бой холодным оружием и без оружия.
Стрельба	Владение огнестрельным оружием.
Метание	Метание холодного оружия и предметов в цель.
Уклонение	Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и бросков.
Верховая езда	Умение ездить верхом на лошади (включает в себя конный бой и стрельбу верхом).
Плавание	Умение плавать.
Лазание	Лазание по скалам, деревьям, стенам и т.д.
Маскировка	Умение спрятаться самому либо спрятать кого-либо / что-либо.
Красноречие	Умение убедить собеседника.
Азартные игры	Умение играть в азартные игры (карты, кости).

Трудные навыки (по умолчанию отсутствуют).

Название	Пояснение
Ирландский язык	Знание ирландского (гэльского) языка (уровень зависит от числового значения навыка). При разговоре — навык + 4dF против Сложности задачи (Сложность зависит от темы разговора). Даже при провале проверки сохраняется возможность хоть как-то (на ломаном гэльском) донести свою мысль до собеседника.
Медицина	Умение лечить болезни и ранения при помощи хирургического вмешательства и медикаментов.
Следопытство	Умение находить животных и людей по следам, а также — путать свои следы.
Травничество	Умение лечить болезни и ранения (без хирургии) при помощи целебных трав (включает в себя также поиск этих трав).
Воровство	Умение стащить что-либо из-под носа, вытащить кошелек из кармана и т.д.
Взлом	Умение взламывать замки при помощи отмычек и разного рода подручных средств.
Ремонт	Умение чинить разного рода механизмы (оружие, автомобили и т.п.) при помощи набора инструментов. При наличии подходящих материалов и оборудования, персонаж, обладающий этим навыком, может также сам сконструировать и изготовить какой-либо механизм.
Вождение	Вождение автомобиля. При езде — 4dF + навык Вождение против Сложности задачи (зависит от трассы и времени суток). При провале проверки — аварии разной степени тяжести (в зависимости от результата проверки).

Таланты.

Название	Описание
Обоерукий	Обоерукий персонаж, обладающий этим талантом, способен более эффективно использовать оружие (как холодное, так и огнестрельное) в двух руках. Помимо обычных бонусов, он получает возможность дважды за ход атаковать с помощью этого оружия — как одну и ту же цель, так и две. То же правило относится и к защите.

	Отражая атаку одного врага при помощи оружия в двух руках, он может поразить врага дважды, но его самого враг может ударить лишь единожды, даже если обе попытки защититься были неудачны (при расчёте урона используется лучший результат оборонявшегося). Вдобавок, если его атакуют несколько противников, а он отражает их атаку с помощью оружия (одна рука против одних, другая — против других), штрафы за количество врагов рассчитываются отдельно на каждую руку.
Медиум*	Медиум способен взаимодействовать с миром духов — видеть их, слышать, говорить с ними и даже впускать духов в своё тело.
Оккультист*	Оккультист способен использовать заклинания и совершать магические ритуалы.
Гипнотизёр*	Гипнотизёр способен воздействовать на психику других — внушать им эмоции, создавать иллюзии и даже подчинять волю.

\*Подробное игромеханическое описание этих талантов см. ниже **2.5. Волшебство.**

*Недостатки.*

Название	Описание
Неудачник	Начальное значение качества Судьба = 1, а не 3.
Трус	При любой опасности (в том числе, конечно, в бою) получает штраф «-1» ко всем проверкам.
Пьяница	Пьяница постоянно стремится употреблять алкоголь, причём склонен напиваться в хлам. Если за день не выпил ничего спиртного — плохо себя чувствует (штраф «-1» ко всем проверкам).
Хромой	Штраф «-2» при перемещении, беге / бегстве и любых других действиях, результат которых зависит от скорости передвижения.

### 2.3. Вооружение.



*Огнестрельное оружие.*

Название	Модификатор урона (МУ)	Количество зарядов	Время на перезарядку	Примерная стоимость (в фунтах)	Примерная стоимость патронов(в фунтах)
Пистолет	2	8	1	25	20 патронов — 1 фунт.
Револьвер	3	6	3	30	20 патронов — 1 фунт.
Дробовик	4	1	2	35	25 патронов — 1 фунт.
Винтовка	5	10	1	80	25 патронов — 1 фунт.

Калибры патронов для каждого типа оружия — разные. Если противник пытается увернуться от выстрела из огнестрельного оружия — при уклонении у него модификатор «-3». При использовании огнестрельного оружия в качестве холодного — у пистолетов и револьверов МУ = 0, у дробовиков и винтовок МУ = 1.

#### **Стрельба из положения лёжа.**

Стрельба из положения лёжа не даёт никаких модификаторов стреляющему, но попасть в него из стрелкового оружия (либо метнув в него оружие) значительно сложнее. Сложность этой задачи увеличивается на 2. Лежащий персонаж, естественно, не способен

уклоняться от бросков / выстрелов, а также — сражаться в ближнем бою. На то, чтобы принять лежачее положение, уходит один ход. На то, чтобы подняться — тоже тратится один ход. Положение лёжа неудобно для метания оружия — у метящего штраф (модификатор) «-2».

### **Стрельба / метание оружия на бегу.**

Дистанционную атаку можно совмещать с перемещением / бегством. Движущийся персонаж менее уязвим для дистанционных атак (Сложность попадания в него увеличивается на единицу), но и ему самому сложнее попасть в цель — при стрельбе / метании штраф (модификатор) «-1».

### *Броня.*

Название	Модификатор доспеха (МД)	Защищённая часть тела	Вес	Примерная стоимость (в фунтах)
Бронежилет	4	туловище	3	15
Каска	4	голова	-	5

Если бронежилет носит персонаж, чья Сила (или Тело) меньше единицы, он получает штраф «-1» при сражении в ближнем бою с помощью холодного оружия и без оружия, уклонении, использовании щитов, а также — при перемещении в бою и беге / бегстве.

### *Холодное оружие.*

Название	Модификатор урона (МУ)	Примерная стоимость (в фунтах)
кастет	0	0,5
нож	1	2,5
кортик	1	4
дубинка	1	0,5
трость	2	5
штык	1 — если использовать по отдельности, в качестве ножа; 2 — если примкнуть к винтовке и драться ей в ближнем бою.	3
сабля	3	6,5

### *Прочее.*

Название	Примерная стоимость (в фунтах)
граната	1

## Использование гранат.

Применение гранаты в бою — это односторонняя проверка. Навык Метание + 4dF против Сложности задачи. Метать гранаты возможно только на ближнюю и среднюю дистанции (максимальная дальность броска гранаты у человека средних физических возможностей — 35-40 метров, у сильного и хорошо подготовленного — 60-65 метров). Стандартная Сложность задачи: «-2» на ближней дистанции и «-1» на средней дистанции, она может меняться в зависимости от ситуации — к примеру, если нужно забросить гранату в окно, Сложность увеличивается на единицу. Эффект применения зависит от результата проверки и определяется по таблице ниже:

Результат броска	Эффект
критический провал	Граната взрывается в руке у бросающего (отрывает руку) или в полёте в первые же доли секунды, либо долетает до цели и не взрывается (по усмотрению ведущего).
результат меньше сложности задачи	Граната взрывается не долетев до цели, приблизительно на середине расстояния до неё.
результат больше или равен сложности задачи	Граната долетает до цели и взрывается.
критический успех	Граната долетает до цели, удачный взрыв (большее количество осколков, способных поразить цель), урон на всех радиусах поражения увеличивается на 1d6.

Урон от взрыва гранаты рассчитывается посредством бросков шестигранных кубиков (d6):

Радиус от 0 до 5 метров от места взрыва: осколки + взрывная волна = 5d6 урона.

Радиус от 5 до 10 метров. Осколки, 4d6 урона.

Радиус от 10 до 15 метров. Осколки, 3d6 урона.

Радиус от 15 до 20 метров. Осколки, 2d6 урона.

Если граната взорвалась в помещении — урон от осколков увеличивается на 1d6 на первых двух радиусах (от 0 до 5 и от 5 до 10 метров).

От взрывной волны персонаж может получить контузию (по усмотрению ведущего). Цитата из «Википедии»:

*«Контузия (лат. contusio — ушиб) — особый вид общего поражения организма, который возникает при внезапном непрямом воздействии на всё тело, или на его обширные участки. Чаще всего возникает от взрывной воздушной волны[1].*

*Характерным признаком контузии является потеря сознания (вплоть до комы). В лёгких случаях сознание утрачивается на несколько минут, в тяжёлых — на несколько дней и даже месяцев. Последствия контузии разнообразны — от временной утраты слуха, зрения, речи с последующим частичным или полным их восстановлением, до тяжёлых нарушений психической деятельности.*

*После возвращения сознания отмечаются сильные головные боли, тошнота и рвота (независимо от приёма пищи), головокружения, особенно при поворотах головы, амнезия, нарушения слуха и речи. Наиболее резкие нарушения слуха, вплоть до потери его, возможны при баротравме. Последствием тяжёлой контузии являются длительно остающаяся быстрая утомляемость, плохое самочувствие, повышенная раздражительность».*

Урон наносится всем персонажам, находящимся в зоне действия гранаты.

### **Защита от взрыва:**

#### **1. Защитное снаряжение.**

Если на персонаже есть бронежилет — он бросает 2d6 и вычитает выпавшее на них число из полученного урона. Если на нём есть каска — бросает 1d6 (бронежилет + каска, соответственно, дают 3d6).

#### **2. Положение лёжа.**

Персонаж, который видит летящую в его направлении гранату, может в свой ход (вместо других возможных действий — стрельбы в ответ и т.п.) *упасть на землю*. В этом случае при взрыве гранаты он бросает 2d6. Полученный им урон снижается на число, выпавшее при его броске. Каска и бронежилет, естественно, лежащего на земле тоже защищают.

#### **3. Прочие действия.**

Уворачиваться от гранаты бесполезно. Попытка убежать приведёт к тому, что персонаж увеличит дистанцию на один уровень (если была от 0 до 5 метров — станет от 5 до 10 метров и т.д.).

Если персонаж находится в радиусе от 0 до 5 метров от упавшей гранаты он может также:

#### **4. Накрыть гранату собственным телом.**

Накрывший получает урон от осколков и ударной волны в 8d6 (критический успех бросившего гранату и её взрыв в помещении этот урон не увеличат), больше от взрыва никто не страдает. Каска в этой ситуации его не защищает (лежащее положение, естественно, тоже), бронежилет — защищает.

#### **5. Попытаться схватить упавшую гранату и метнуть её обратно в противника.**

Проводится односторонняя проверка — по формуле Скорость (или Тело) + 4dF против Сложности «2». Если персонаж провалил проверку — граната взорвалась раньше, чем он успел схватить её и метнуть в противника.

Если проверка успешна, то персонаж схватил гранату и бросил её в противника — проводится вторая проверка — бросок гранаты, по обычной формуле (см. выше), но со штрафом «-2».

Критический провал при первой проверке означает, что персонаж получает урон на 1d6 больше. Критический успех — то, что он бросает гранату обратно в противника без штрафа «-2».

## **2.4. Снаряжение.**

Ниже приводится список снаряжения, которое может пригодиться в игре, с указанием игромеханических свойств и приблизительных цен.

**1. Еда.** Рацион на 1 день на одного человека. *Примерная стоимость: 0,3 фунта.*

**2. Фляга.** Вмещает питьё на 1 — 3 дня, в зависимости от размера. *Примерная стоимость: 0,6 фунта.*

**3. Спасательный жилет.** Позволяет не утонуть даже человеку, плохо умеющему плавать. *Примерная стоимость: 1 фунт*

**4. «Кошка» (верёвка с крюком).** +1 при проверках навыка Лазание. *Примерная стоимость: 0,5 фунта.*

**5. Маскировочный халат.** +1 при проверках навыка Маскировка, если персонаж прячется сам. *Примерная стоимость: 1 фунт.*

**6. Аптечка.** Содержит хирургические инструменты, а также — медикаменты для лечения ран и болезней. Необходима для использования навыка Медицина. Медикаменты, естественно, требуют периодического пополнения. *Примерная стоимость: 3 фунта (базовый комплект).*

**7. Отмычка.** Даёт возможность использовать навык Взлом. При использовании подручных средств (шпильки и т.п.) - штраф «-1» при проверке этого навыка, с отмычкой модификатор «0» или же «+1» (если отмычка высокого качества). *Примерная стоимость: 1 фунт.*

**8. Набор инструментов.** Позволяет использовать навык Ремонт. *Примерная стоимость: 6,5 фунтов.*

**9. Лошадь.** Увеличивает скорость передвижения персонажа (в бою модификатор при перемещении / бегстве от +3 и выше). Если персонаж верхом на лошади использует холодное или огнестрельное оружие — задействуется навык Верховая езда. К тому же, лошадь можно использовать как оружие, попытавшись сбить врага с ног и растоптать его копытами. Действия лошади при атаке и защите считаются действиями отдельного персонажа, но используется навык Верховая езда наездника. Урон, наносимый лошадьё = 6 (копыта + конская сила) + Успешность действия. Лошадь нечувствительна к царапинам, но прочие ранения действуют на неё так же, как на человека. *Примерная стоимость: 15 фунтов.*

**10. Автомобиль.** Сильно увеличивает скорость передвижения сидящих в нём персонажей. При попытке задавить кого-либо автомобилем делается встречная проверка (навык Вождение водителя против Скорости (или Тела) потенциальной жертвы), чтобы узнать, успел ли противник отскочить в сторону. Если противник не успел — повреждения определяет ведущий по своему усмотрению. Автомобиль частично защищает персонажей от атак метательным оружием (+1 к Сложности задачи), но не даёт существенной защиты от пуль. При метании / стрельбе по персонажу в движущемся автомобиле Сложность задачи увеличивается ещё на единицу. Естественно, автомобиль не неуязвим (можно прострелить колёса, бензобак и т.п.), а действия персонажей внутри ограничены здравым смыслом (к примеру, уворачиваться от пуль, сидя в автомобиле, не получится). *Примерная стоимость: 600 фунтов.*

**11. Карты таро.** Используются для гадания персонажами, обладающими соответствующей способностью. *Примерная стоимость: 0,5 фунта.*

**12. Доска Уиджа.** Используется медиумами для общения с духами во время спиритических сеансов. *Примерная стоимость: 0,5 фунта.*

## 2.5. Волшебство.

### Введение.

Волшебство в игре представлено тремя Талантами — Медиум, Оккультист и Гипнотизёр. Каждый из этих Талантов даёт персонажу определённые способности, которые делятся на два уровня — начальный и продвинутый. Способности начального уровня есть у персонажа с соответствующим Талантом на момент начала игры, способности продвинутого уровня он может получить в процессе игры (Оккультисту новые заклинания необходимо находить, Медиум и Гипнотизёр могут получать новые возможности без обучения, просто по мере накопления опыта — успешно применяя свой Талант на практике).

При использовании волшебства важную роль играют два качества — Мудрость и Воля (их, как обычно, может заменять Душа). Применение своих способностей на практике требует от волшебника значительных усилий и осторожности. Поэтому каждое магическое действие начинается с проверки Мудрости. Формула такова: Мудрость + 4dF против Сложности задачи (Сложность установлена для каждого магического действия). Если проверка провалена, то волшебник совершает своё действие но тратит на это много сил.

Результат первого провала этой проверки — усталость (модификатор «-1» ко всем проверкам **после** совершённого им магического действия).

При втором провале наступает сильная усталость (модификатор «-2» ко всем проверкам **после** совершённого им магического действия).

После третьего провала персонаж всё-таки совершает своё магическое действие, но после него падает в обморок. Приходит в себя через некоторое время, модификатор «-2» от сильной усталости у него сохраняется.

Для восстановления сил (после любого количества провалов) и отмены этих модификаторов требуется просто выспаться (проспать одну ночь в относительно комфортных условиях).

Чтобы определить, было ли действие успешным — как правило, делается проверка Воли (Воля + 4dF) против той же самой Сложности задачи, хотя в некоторых случаях делаются встречные проверки.

Ниже приводится игромеханическое описание способностей, относящихся к каждому из Талантов.

## **Медиум.**

*О духе-наставнике:*

У каждого медиума есть дух-наставник, дающий ему советы и помогающий ему по мере сил. Кем именно является этот дух — определяет игрок при создании персонажа (по согласованию с ведущим). Действия этого духа отыгрывает ведущий в ходе игры.

*Начальный уровень:*

**1. Чуть духов.** Сложность = 0. Позволяет медиуму в течение некоторого времени чувствовать присутствие духов, находящихся поблизости. Длительность (от нескольких мгновений до часа) зависит от степени успешности проверки.

**2. Гадание.** Сложность = 1. Позволяет медиуму получать ответы на заданные вопросы посредством карт таро. При успешной проверке ведущий даёт ответ на заданный вопрос, точность и понятность ответа зависит от степени успешности проверки. Следует помнить, что будущее не предопределено полностью и возможны варианты.

**3. Работа с доской Уиджа.** Сложность = 1. Позволяет медиуму обратиться к духам с вопросом и получить от них ответ при помощи магического инструмента — доски Уиджа (доски для спиритических сеансов с нанесёнными на неё буквами алфавита, цифрами от 1 до 9 и нулём, словами «да» и «нет» и со специальной планшеткой-указателем).

*Продвинутый уровень:*

**4. Видеть и слышать духов.** Сложность = 2. Позволяет медиуму в течение некоторого времени видеть и слышать духов, находящихся поблизости. Длительность (от нескольких мгновений до часа) зависит от степени успешности проверки.

**5. Ясновидение.** Сложность = 2. Позволяет медиуму получать ответы на заданные вопросы без каких-либо вспомогательных средств (он получает видения в качестве ответов).

**6. Одержимость духом-наставником.** Сложность = 3. Позволяет медиуму на определённое время (длительность (от нескольких мгновений до часа) зависит от степени успешности проверки) стать одержимым своим духом-наставником. Тело медиума переходит под контроль духа, который может совершать разного рода чудеса (исцелять наложением рук, левитировать, двигать предметы взглядом и т.п.).

## **Оккультист.**

*Начальный уровень:*

**1. Лечение болезни.** Сложность определяется конкретной болезнью. Позволяет исцелить любую болезнь. Действует мгновенно. При использовании этого заклинания в бою, его чтение занимает 3 хода.

**2. Экзорцизм.** Сложность = 1. Позволяет изгнать **одного** духа из находящихся поблизости (по выбору оккультиста) из мира людей обратно в мир духов. При использовании этого заклинания в бою, его чтение занимает 3 хода. После первой стандартной проверки (Мудрость+4dF против Сложности), вторая проверка — встречная (Воля заклинателя +4dF против Воли изгоняемого духа +4dF), действие успешно при успехе этой проверки.

**3. Обережный круг.** Сложность = 1. Обережный круг (любого диаметра) чертится на земле

(в бою это действие занимает некоторое количество ходов — конкретику определяет ведущий в зависимости от диаметра круга). После первой стандартной проверки Мудрости делается второй бросок (Воля + 4dF). Результат этого броска определяет уровень Сложности задачи для любого духа, желающего преодолеть этот круг (Сложность может быть и меньше единицы). Чтобы преодолеть круг дух должен успешно пройти одностороннюю проверку (Воля +4dF против Сложности задачи). Время действия круга не ограничено, он действует пока его создатель не разорвёт его. Персонажи внутри круга неуязвимы для любых воздействий со стороны духов, не вошедших в круг (в том числе — дистанционных).

*Продвинутый уровень:*

**4. Обережный заговор.** Сложность = 2. Обережный заговор от чар духов; в бою его чтение занимает три хода, при успехе заговора — персонаж получает модификатор +2 при сопротивлении магическим воздействиям фэйри и призраков. Время действия заклинания — половина дня.

**5. Призыв фэйри.** Сложность = 2. При успехе к персонажу является фэйри — один или несколько, необязательно в видимом облике.

**6. Порча.** Сложность = 2. Наводится на одного персонажа в прямой видимости либо — через вещи, фотографии и т.п. Чтение заклинания в бою — три хода. Успех определяется встречной проверкой Воля / Душа заклинателя против Воли / Души жертвы. При успехе — жертва получает -1 ко всем проверкам до тех пор, пока порча не будет снята. Можно многократно наводить порчу на одного и того же противника. Снять порчу может католический священник либо знахарь («фэйри-доктор»).

**7. Болезнь.** Сложность = 3. Наводится на одного персонажа в прямой видимости либо — через вещи, фотографии и т.п. Чтение заклинания в бою — три хода. Успех определяется встречной проверкой Воля / Душа заклинателя против Воли / Души жертвы. При успехе — жертва заболевает любой болезнью по выбору заклинателя.

**8. Вызов духа.** Сложность = 3. При успехе к персонажу является дух (любой по его выбору), которого он вызывает, необязательно в видимом облике.

**9. Массовый экзорцизм.** Сложность = 3. Позволяет изгнать **всех** духов, находящихся поблизости (по выбору оккультиста) из мира людей обратно в мир духов. При использовании этого заклинания в бою, его чтение занимает 3 хода. После первой стандартной проверки (Мудрость+4dF против Сложности) проводится вторая проверка — встречная (Воля заклинателя +4dF против Воли изгоняемых духов +4dF), действие успешно при успехе этой проверки.

**10. Подчинение духа.** Сложность = 3. Позволяет подчинить одного духа (фэйри либо призрака) по выбору заклинателя. При использовании этого заклинания в бою, его чтение занимает 3 хода. После первой стандартной проверки (Мудрость+4dF против Сложности) проводится вторая проверка — встречная (Воля заклинателя +4dF против Воли подчиняемого духа +4dF); действие успешно при успехе этой проверки. Время подчинения духа зависит от степени успешности действия заклинателя при встречной проверке Воли и варьируется от одного часа (разница между результатами заклинателя и жертвы = 1) до суток.

## **Гипнотизёр.**

*Немного об игромеханике:*

Гипнотизёру для того, чтобы воздействовать на жертву необходимо её видеть (или просто находиться рядом с ней). Успешность действия гипнотизёра определяется при помощи встречной проверки Воли (у гипнотизёра и у его жертвы). Длительность эффекта, созданного гипнотизёром (от нескольких мгновений до часа), зависит от степени успешности действия гипнотизёра (при встречной проверке Воли); для определения степени успешности нужно вычесть из результата гипнотизёра результат его жертвы. Если разница = 1, эффект длится от нескольких мгновений до нескольких минут; если разница = 2, эффект длится приблизительно 5 — 15 минут; если разница = 3 и выше, то эффект длится дольше 15

минут, но не дольше часа.

Гипнотизёр может одновременно воздействовать на неограниченное число персонажей (в бою — за 1 ход). При этом результаты каждого воздействия определяются отдельно (сначала делается стандартная односторонняя проверка Мудрости, потом — встречная проверка Воли у гипнотизёра и его жертвы).

*Начальный уровень:*

**1. Отведение глаз.** *Сложность = 0.* Жертва не видит гипнотизёра.

**2. Нейтрализация.** *Сложность = 1.* Жертва впадает в транс, погружается в сон или теряет сознание.

*Продвинутый уровень:*

**3. Внушение эмоций.** *Сложность = 2.* Жертва испытывает сильное чувство (по выбору гипнотизёра) и ведёт себя соответственно.

**4. Создание иллюзии.** *Сложность = 2.* Жертва видит иллюзию (любой сложности), созданную гипнотизёром.

**5. Подчинение воли.** *Сложность = 3.* Жертва впадает в транс и переходит под контроль гипнотизёра, выполняя его мысленные команды (в бою такие команды не считаются отдельным действием гипнотизёра и не занимают хода).

## 2.6. Фэйри и призраки.

Существуют два основных типа противников, с которыми персонажи могут столкнуться в ходе игры — люди и духи (фэйри и призраки).

Противники-люди по своим характеристикам аналогичны персонажам (могут обладать любыми качествами, навыками, талантами и недостатками).

Призраки — это души умерших людей. Они бесплотны и воздействуют, как правило, на психику персонажей, создавая разного рода иллюзии, внушая эмоции и т.п. Подчинение воли человека духом может принимать форму одержимости. С точки зрения игромеханики, призраки обладают способностями Гипнотизёра (как начального, так и продвинутого уровня), но при их действиях не проводится проверка Мудрости. Значение качества Душа у призраков обычно +1/+2 и выше. Призраки обычно невидимы для людей, но обладают способностью являться людям и разговаривать с ними (в том числе, оставаясь невидимыми) — при этом никаких проверок не проводится). Убить призрака нельзя, можно лишь изгнать его на другой план бытия (при помощи экзорцизма и т.п.).

Фэйри — тоже духи (и тоже обычно невидимы, при этом могут разговаривать с людьми, оставаясь невидимыми), но, в отличие от призраков, они могут являться людям как в виде бесплотного образа (фэйри-призрак), так и во плоти. В случае смерти фэйри во плоти тело его исчезает, вещи из мира людей (одежда, оружие и т. д.) остаются на месте его гибели, а сам он отправляется обратно в Волшебную Страну.

Фэйри обладают разнообразными магическими способностями — чаще всего они создают различные иллюзии, однако этим их возможности далеко не ограничиваются.

Типовые способности фэйри:

1. Способности Гипнотизёра (начального и продвинутого уровня).

2. Насыление болезни (любой, по выбору фэйри). Успех определяется встречной проверкой (Душа фэйри+4dF против Воли/Души жертвы+4dF). Иногда болезни, насылаемые фэйри, невозможно вылечить немагическими средствами.

Разумеется, фэйри также известны различные заклинания. Значение качества Душа у фэйри — обычно от +2 и выше. При магических действиях, совершаемых фэйри, проверка Мудрости не производится.

**Когда призрак либо фэйри является человеку (то есть, принимает какой-либо видимый облик) — это не считается созданием иллюзии с точки зрения игромеханики, никаких проверок при этом не проводится.**

Если фэйри во плоти имеет облик и размер человека — его игромеханические

характеристики (относящиеся к телу и действиям, совершаемым с помощью тела) аналогичны человеческим. Убить его так же легко как человека. В иных случаях характеристики могут отличаться.

Некоторые сведения о фэйри из книги Кэтрин Бриггс и Н.С. Горелова «Волшебные существа»:

*«Одежда волшебных существ Великобритании отличается столь же сильно, как размер и внешность. Однако большинство людей вполне справедливо полагают, что феи должны одеваться в зелёное. И в самом деле, зелёный традиционно считается цветом волшебства, особенно в кельтских странах. Красный тоже можно назвать излюбленным цветом фей. В Ирландии маленькие феи, живущие племенами, такие как Даоин ши и шифра, носят зелёные плащи и красные шапочки, в то время как феи-одиночки, например лепреконы, клуриканы, обычно одеваются в красное».*

*«Феи бывают добрыми и злыми, красивыми и безобразными, величавыми и забавными, но больше всего они отличаются размером. Иногда они сами могут изменять его, то невероятно увеличиваясь, то, наоборот, превращаясь в карликов, но так происходит не всегда».*

*«Среди поверий, связанных с феями, существует и такое, согласно которому эти прекрасные создания имеют какое-либо уродство, и им не всегда удаётся его скрыть».*

*«Существуют разные мнения относительно того, что именно феи употребляют в пищу. Маленькие невзрачные феи, наподобие тех, о которых рассказывается в вустерширской сказке «Волшебный совочек», пекут восхитительные крохотные лепёшки и угощают ими своих помощников. Другие феи, о которых говорят, будто они берут взаймы, часто просят семена и возвращают всё до последнего зёрнышка. Берут они овёс и всегда отдают вдвойне, но только ячменём, так как больше у них ничего не растёт. Кроме того, феи умеют похищать саму суть человеческой пищи, которую Роберт Кирк называет фойсон, оставляя лишь совершенно непитательную оболочку. В остальном пища фей состоит из травы, хотя они при помощи отвода глаз и придают своим трапезам видимость изысканности и богатства. (...) Феи отдают предпочтение корням любой серебристой травы (т.е. растений, листья которых имеют серебристую изнанку), стебелькам вереска, молоку оленей и коз и ячменной муке.*

*В наиболее мрачных сказках, записанных в Ирландии, смертные посетители, попав по случайности на придворную кухню короля фей, видели, как роскошные яства для пиршественного стола готовили из трупа старой ведьмы. Несомненно, все блюда, которые подавали в Волшебной стране, подвергались волшебной обработке, до неузнаваемости изменявшей их вкус и вид».*

*«Феи, живущие племенами, как большие, так и малые, обыкновенно отдавали предпочтение тем же развлечениям, что и люди. Героические феи, которые в средневековой Англии звались фэй, в Шотландии — благословенный двор, а в Ирландии — Даоин ши, считались аристократами своего племени, потому и развлечения у них тоже были аристократические, к примеру танцы, музыка, охота и верховая езда в кавалькадах фей. В Ирландии излюбленным занятием Даоин ши была война между кланами, для чего феи нередко заручались помощью людей, ибо красная человеческая кровь обладает особой силой. (...)*

*Все феи одинаково музыкальны и нередко заманивали в свою страну особенно одарённых музыкантов-людей. (...) Все феи любят танцевать, и в особенности водить хороводы».*

*«В народных сказках феи редко бывают с крылышками. Обычно они поднимаются в воздух, усевшись на что-нибудь вроде стебля полыни, прутика или пучка травы, как ведьма на свою метлу, и произнеся определённое волшебное слово. (...) Самый распространённый сюжет о полётах — это рассказ о том, как феи, пикси, троу или ведьмы берут с собой гостя на пирушку в чей-нибудь погреб, где тот просыпается наутро в полном одиночестве, с золотым кубком в руке, не зная, как объяснить хозяевам своё присутствие».*

«Феи во многом похожи на людей. Среди них есть дети и старики; они занимаются ремёслами и торговлей; владеют скотом, собаками, оружием; нуждаются в пище, одежде и отдыхе; подвержены болезням и могут умереть от чужой руки. Феи даже подвержены пороку пьянства, настолько велика близость между людьми и ними. Люди, которым случалось бывать внутри холмов фей, видели, что их обитатели занимаются тем же, чем и люди: женщины прядут, ткнут, мелют зерно, пекут хлеб, готовят еду, сбивают масло и так далее, тогда как мужчины спят, танцуют и веселятся или садятся на пол вокруг очага (как описывает один очевидец из Пертшира), «точно цыгане»».

«Добрая воля фей нередко приводит людей в смущение всё равно как доброжелательство дикаря, чьи представления о нормах поведения радикально отличаются от наших. Они вполне способны несоразмерно жестоко отомстить за причинённую им обиду или щедро вознаградить кого-то за чужой счёт».

«Даже если забыть на время о похищениях феями людей, в особенности детей, прекрасных девушек, кормящих матерей и других смертных, нет никаких сомнений в том, что они, как все дикие существа, считают себя вправе присваивать любую человеческую собственность, и в особенности еду (...) Если верить Роберту Кирку, шотландские феи берут не сами продукты — кроме зерна и иногда муки, — а похищают их сущность («фойсон» или «торадх»), оставляя хозяевам видимую оболочку. Так, феи могут украсть сущность сыра, который, если его положить на воду, не тонет, как ему полагается, а плавает, точно пробка, сущность масла, хлеба или пресной лепёшки. Иногда они заманивают скотину внутрь своих холмов, но гораздо чаще оставляют видимость животного (...) В рассказах о снадобье фей человек, способный видеть волшебных существ, обычно видит их на рынке, где они занимаются мелким воровством: соскребают масло с больших кусков или ещё что-нибудь в этом роде.

Существует мнение, что феи берут лишь то, чем люди владеют незаслуженно, к примеру, если человек вечно ворчит и жалуется или отказывается делиться с другими, — поведение, характерное для монастырского увальня и его родичей. В Шотландии считалось, что феи забирают обратно только то, что давали: не больше, но и не меньше. Если им предложить больше, они ни за что не дадут обидчику возможности нанести повторное оскорбление. Однако одолженное займы зерно феи возвращают назад с большими процентами, впрочем вместо овса они почему-то всегда отдают ячмень».

«Люди, в представлении фей, должны одновременно обладать двумя почти взаимоисключающими качествами: с одной стороны, феи любят немногословных и нелюбопытных, склонных к одиночеству и размышлению, способных сохранить их секреты и не нарушать их покой; с другой стороны, им нравятся люди искренние, щедрые, всегда готовые помочь нуждающемуся и рассказать правду о собственных намерениях и планах. (...) Наиболее проказливые из фей, подобно дьяволу, не чураются неправды, однако от смертных всегда требуют правдивости. Феи, с которыми повстречался Элиодор, порицали лживость смертных. (...) феи всегда встают на сторону истинной любви и помогают влюблённым в их делах. (...) Гостеприимство, и в особенности по отношению к самим феям, — вот что больше всего располагает их к людям (...) Честность и умение держать слово неизменно вызывают уважение фей и часто вознаграждаются».

«У фей есть свой кодекс нравственных законов, который они строжайшим образом соблюдают сами и насаждают в своих сношениях с людьми. Суровость, с которой они преследуют малейшие отступления от своих законов, кое-что сообщает об их истинной природе. Прежде всего, феи — скрытный народ и не жалея сил наказывают всякого, кто попытается шпионить за ними или как-то иначе нарушать их покой. (...) Людей, которые подсматривали за пирующими феями или хвастались их подарками, обычно ждало наказание, иногда это была какая-нибудь напасть или болезнь, а похитители сокровищ малого народца могли поплатиться за это и жизнью. (...) Недостаток щедрости, грубость и эгоизм не нравятся феям, как свидетельствуют многие народные сказки. Сельские феи, живущие племенами, — духи плодородия, приветствующие щедрость во всём и особенно не

терпящие прижимистости и скарденности».

«Слово «удар» в значении неожиданно наступившего паралича имеет самое непосредственное отношение к верованиям в фей. Фактически это сокращение от «удара фей», или «удара эльфов»: считалось, что эльфы-невидимки кололи избранную жертву, будь то скотина или человек, стреляя в неё из лука, и уводили с собой, оставляя на её месте неподвижное тело, или подкидыша. Иногда это была фея, а иногда на место жертвы подкладывали настоящий чурбан и так отводили глаза, что все вокруг принимали эту колоду за тело больного. (...) Есть немало других болезней, которые, предположительно, вызывают феи. Ревматизм, смещение межпозвоночных дисков, вообще любые физические уродства являются, как полагают, результатом невидимых, но очень глубоких ран, нанесённых феями.

Менее серьёзные проступки часто заканчивались судорогами, наказанием, которому подвергался всякий, кто рассердил фею. Бранчивость и дурной нрав особенно часто приводили к судорогам. Иногда всё тело провинившегося покрывалось синяками, точно его щипали невидимые пальцы.

Небольшие круглые синяки, которые иногда возникают рядом, считались следами пальцев фей. (...) Сухотку и чахотку тоже часто приписывали влиянию фей, хотя эти болезни могли насылать и ведьмы, которые якобы превращали жертв в коней и ездили на них ночами на шабаш, так что кони возвращались запаленными. Чаще всего под чахоткой понимали принудительные ночные визиты в холмы фей, откуда больной возвращался измученным, точно и не спал ночь. Ночь за ночью маленькие человечки уводили юношей и девушек на свои танцы, и те от недостатка отдыха начинали чахнуть. (...) Причину сухотки видели в однократном сексуальном контакте, после которого остаётся жгучее чувство неудовлетворённости, как при встрече с ганконером или ламией; иногда смертный заболел, отведав волшебной еды. Те же феи, которые, в сущности, были не чем иным, как духами плодородия, могли вызывать тяжёлые роды или бесплодие. То и другое иногда объяснялось проклятием фей, причиной которого могло стать неудачное расположение дома. Иногда проклятие распространялось лишь на скотину, а иногда и на хозяйку. (...) Импетиго и многие другие кожные заболевания были результатом гнева фей, они же насылали порой на провинившегося невероятное количество вшей».

«Холм фей, или шиан, увиденный снаружи, по-гэльски называется ноу (knowe), это слово означает курган или засыпанные землёй руины замка.

Если холм открывается, то его внутренняя часть называется бру (brugh), это слово переводится как «городок», «округ». Обыкновенно бру означает место, где проживает множество фей, а не одно семейство.

Тульман (tulman) — гэльское наименование отдельного дома внутри холма фей».

«Знатокам фей издревле было присуще обострённое чувство относительности времени (...) В пемброкширском рассказе о путешествии в страну фей пастушок вступает в круг танцоров-фей и вдруг оказывается в сверкающем дворце, окружённом роскошными садами, где проводит много счастливых лет среди маленького народа. Лишь одно запрещалось пастушку: среди сада бил источник с золотыми и серебряными рыбками и он ни под каким видом не должен был пить оттуда. Но именно этого ему больше всего и хотелось, и вот однажды он погрузил свои ладони в источник. В тот же миг дворец растаял и пастушок снова оказался на продуваемом всеми ветрами склоне горы в окружении своих овец. С тех пор, как он вступил в хоровод фей, прошло лишь несколько минут. (...) как правило, время движется совсем в другом направлении, будь то в Волшебной стране или в прочих сверхъестественных мирах. Несколько минут танца в стране фей оказываются равными году и одному дню в мире смертных, а в легенде о короле Херле несколько дней весёлого пира оборачиваются двумя веками. Но это не всегда верно, ибо в народной традиции вообще не существует строгой логической системы, которая объясняла бы всё. Элиодор совершал путешествия в Волшебную страну и обратно без малейших потерь во времени, смертные кормилицы фей бывали в Волшебной стране и возвращались

домой в ту же ночь, человек, который позаимствовал снадобье фей у обитателей волшебного холма, входил туда совершенно безнаказанно».

«Истари люди знали, что феи похищают смертных и уводят их в свою страну, а также задерживают тех, кто проникает в их холмы, обманом заставляя есть и пить, и тогда человек навсегда остаётся с ними».

## 2.7. Обереги от фэйри.

Существуют разнообразные способы защиты от фэйри — сведения о них (малыми порциями) персонажи игроков могут получать в ходе игры от разного рода знающих людей. Ниже перечислены их игромеханические характеристики.

1. **Кладбищенская плесень** (земля со старого кладбища). При ношении с собой даёт +1 при сопротивлении любым магическим воздействиям фэйри.
2. **Крест из рябины**. При ношении с собой даёт дополнительный бросок (с возможностью выбора лучшего результата) при сопротивлении любым магическим воздействиям фэйри.
3. **Холодное железо**. Фэйри боятся железа, любой железный предмет, если им коснулись фэйри в виде бесплотного образа (фэйри-призрака) изгоняет того обратно в Волшебную Страну. Если фэйри во плоти — железо обжигает его (МУ=1 даже у предмета, не являющегося оружием; у холодного оружия МУ увеличивается на 1, если оно сделано из железа).
4. **Четырёхлистный клевер**. Даёт модификатор +1 при сопротивлении иллюзиям, создаваемым фэйри. Особая мазь для глаз, изготовленная из четырёхлистного клевера, даёт возможность видеть фэйри в течение некоторого времени человеку, который не обладает Талантом медиума.
5. **Зверобой**. При ношении с собой даёт +1 при сопротивлении любым магическим воздействиям фэйри, а также — призраков.
6. **Камень с отверстием, промытым водой**. Даёт возможность видеть фэйри, если сквозь него смотрит человек, не обладающий Талантом медиума.
7. **Рябиновый посох**. В зависимости от размера, его МУ = 1 или 2, но при сражении с фэйри во плоти персонаж получает дополнительный бросок (с возможностью выбора лучшего результата), если использует этот посох. Прикосновение этим посохом к фэйри-призраку изгоняет его. Кроме того, посох даёт дополнительный бросок при сопротивлении любым магическим воздействиям фэйри.

**Модификаторы разных оберегов суммируются, модификаторы одинаковых оберегов — нет (два зверобоя не дадут модификатора +2 и т.п.).**

## 2.8. Список литературы.

1. Уильям Батлер Йейтс. [Кельтские сумерки](#).
2. Артур Конан Дойль. [Пришествие фей](#).
3. Екатерина Коути. [Суеверия викторианской Англии](#).
4. К. Бриггс, Н.С. Горелов. [Волшебные существа \(энциклопедия\)](#).