



## Ключ

### *История о благородстве и страсти для Changeling: the Lost*

#### *Содержание*

- Стартовая ситуация
- Что происходит на самом деле
- Действующие лица
- Развитие истории и возможные сцены
- Окончание истории

#### *Вводное слово*

*Эта история сварена из страсти – потому что именно страсть послужила её катализатором. Из благородства – потому что именно оно подвергается здесь самым большим испытаниям. Из тайны – потому что именно тайна ложится на плечи героев, и скрывать или разглашать её им предстоит решать постоянно. Из зимы – потому что жизнь Подменыша неотделима от времени года. В тот же котел попал и Ворон – но он, право же, лишь немногим больше, чем просто образ.*

Модуль предназначен скорее для сложившихся тусовок, уже освоившихся во фригольде, но всё ещё рядовых его членов. Поскольку это подразумевает, что у Рассказчика уже есть собственный фригольд со своими реалиями, отличными от предлагающихся в модуле, ниже представлена только сама структура истории, ключевые сцены и мастерские персонажи, заданные очень обще. В тексте нет географических привязок и имен собственных. Здесь нет самого хода истории, обязательных событий – только начало, конец и действующие лица. Нет математики, сверх той, которая описывает психику мастерских персонажей – подстраивайтесь под тех героев, какие у вас есть. Рассказчику и его игрокам предлагается ситуация, развитие которой зависит от них самих. Это сложная ситуация, немного беспощадная, но ни в коем случае не жестокая. Таков мир Changeling: the Lost.

*Адаптация и создание модуля: Кейл*

*Оформление и идея: Жаконда*

*Тест: Кейл, Динайна, Апач.*

*Changeling: the Lost and World of Darkness –  
are registered trademarks of White Wolf Publishing inc.*

*All rights belongs to their respectful owners*

## Стартовая ситуация

Фригольд, в котором происходят события в последнее время – крайне беспокойное место. Здесь давно и массово действуют Каперы (Privateers), дошло до того, что около месяца назад, на Самайн, был похищен Король Весны. В такой ситуации охота на каперов стала вопросом тривиального выживания почти для всех. А вот уже месяц как постоянно гибнут Подменыши – где-то по улицам бродит неизвестный безумец, который хорошо знает, где искать свою жертву и каковы её сильные и слабые стороны.

Сейчас зима – время снега, сожаления и паранойи.

Для героев этой истории она начинается с охоты на капера.

События происходят в начале декабря. К этому времени герои уже некоторое время выслеживают одного из каперов, которого должны нейтрализовать. Объект охоты, Темнец из горгулий (darkling lurkglider), угрюмый и плаксивый тип, содержит в Чаще небольшую Лощинку (Hollow), в которой укрывает похищенных людей до того, как продаст их на ближнем Диком Рынке (goblin market). На начало игры партии уже известны его имя, все нужные приметы и дорога к Лощине. Игру крайне рекомендуется начинать уже перед входом в укрытие. При аресте капер будет яростно сопротивляться и попытается бежать к Рынку (рассчитывая укрыться у гоблинов). Скорее всего, у него это не выйдет. В любом случае, перед смертью или побегом, Темнец зло и громко выкрикивает:

***«Мы все встретимся под Стягом! Король-лебедь призывает вас, доблестные и отважные!  
Король-коршун проклинает вас, трусливые беглецы! Быть битве!»***

---

Существенно, что Темнец после этих слов становится полностью некоммуникабелен. Он либо умирает, либо совершенно теряет рассудок либо, воспользовавшись замешательством героев (которое после этих слов происходит), скрывается. Обратите внимание: если капер сходит с ума – это свойство его Обета (Pledge) Сноходице. Темнец связан множеством Обетов, и внимательные герои могут это обнаружить. Впрочем, если каперу удастся бежать, следует оставить его в здравом уме и использовать в дальнейшем.

В любом случае, герои, которые слышали эти слова, явно ощущают, что с этого момента связаны Обетом, суть которого им не ясна, но очевидно, что Обет невероятно тяжёл и, видимо, включает в себя серьёзное Наказание (Sanction).

## Что происходит на самом деле

Пропавший Король Весны был Зверем из птиц (Beast Windwing), конкретно - Лебедем. Его Аркадского Хозяина именуют (стараясь не поминать всуе) Коршуном или Королем Птиц. Оба факта общеизвестны. Менее известно, что Хозяин на самом деле един в двух лицах и помимо преимущественно вздорного и жестокого Коршуна предстает в виде чарующе прекрасной девушки. Нельзя точно сказать, одно ли это существо, хотя ясно, что дама эта – тоже Фея. Вопреки или благодаря её сущности, тот, кто, служил ей ездовым лебедем и рыцарем-защитником, влюбился в собственного похитителя. Вероятно, главной отметкой после многих лет, проведённых в Аркадии, и стала невозможность любить кого-то другого – и острая потребность в этом. Свою слабость король скрывает, но в итоге группа колдунов Осеннего Двора выясняет тайную страсть Короля и предлагает ему (совершенно даром, но, разумеется, не от широты души) решение его проблемы.

### **Обет Стяга:**

*Лорд из Господ обязуется явиться на поле и принять бой (task -1) и не чинить до того времени вреда подменышу, участвующему в обете (task -2)*

*Король клянётся явиться на бой (task -3), время и место боя (в Чаще) устанавливая самостоятельно, а кроме того – клянётся умереть после боя (task -3). Любой другой подменыш, принимающий этот Обет не обязуется умирать, но ни место ни время боя ему первоначально неизвестны.*

Лорд получает возможность найти своего бывшего пленника, не явившегося на бой (boop +1) и возможность призвать после боя простых людей из города, втрое, за каждого участвующего в бою подменыша (1 за одного, 3 за двух, 9 за трёх... - boop +3)

Подменыш становится неприкосновенен для своего Хозяина вплоть до начала боя (boop +2), его Вирд вырастает на 1 (boop+2) а король оказывается неуязвим также для стали и магии (boop +3)

Обет заключается 30 октября а бой состоится 21 декабря (duration +2 для обоих).

Наказание за невыполнение обета: изгнание из Аркадии или потеря любой защиты Фрихолда (sanction -3 для обоих)

Принося этот Обет, Король соглашается выйти на поединок с собственным Хозяином и оповещает его об этом. Свойство Клича таково, что любой услышавший его принимает участие – как и его Хозяин. Но план самого Короля не оканчивается только боем с Коршуном. Он получил от колдунов Нож, которым немедленно извлек собственное сердце и разрезал его напополам, оставив лишь немного плоти нетронутой. Это – его ставка во всей предложенной безумной аванюре. Он рассчитывает передать одну половину своей даме, и таким образом придать ей человечности, а себе сохранить жизнь.

Сложность в том, что первоначальный вариант обета не предполагал возможности вмешивать в него посторонних, тем более столь принудительно. Король, однако, внёс в текст изменения – и, заключив обет, зачитал его осеннему Ковену. Взбешенные колдуны немедленно перевезли его на будущее поле боя и запретили Чаще выпускать его оттуда – но все нужные слова были сказаны, и будущая битва перестала быть личным делом Короля-Лебеда.

### Действующие лица

*Король-лебедь. Зверь из Птиц (Beast, windwing). Король Весеннего двора.*

Добродетель: Справедливость. Грех: Вожделение. Недостатки: нетерпелив, бесчувственен. Ясность (Clarity): 6, но падает.

Долго, по земным меркам около века, находился в Аркадии, отчего архаичен. Полностью очаровал весь Двор Желаний и за время правления смог безболезненно зарекомендовать себя отважным и бесстрашным рыцарем. Летний Двор недоумевает, отчего Лебедь изначально избрал Рогатую Корону, но весёлый и благородный король-рыцарь с Весенним Венцом на челе привлек многих Подменьшей, которые иначе вступили бы под знамена Лета. Осень не устраивало бесстрашие Короля-лебеда, достигающее неразумных пределов, Зиму – ещё и его неосмотрительность.

Едва ли будет принимать активное участие в истории, поскольку заперт на поле собственной будущей битвы и очень ограничен во влияниях на реальный мир. Если герои найдут его до битвы (что должно быть крайне сложным и многосоставным делом), перескажет им свою историю, кроме эпизода с сердцем. В зависимости от того, как долго провел в чаще, может оказаться более или менее безумным. Обаятелен и убедителен, исходит из немного идеализированного видения мира, любви и поединков; сложно сказать, повинен в том срок пребывания в Чаще или нет. Совершенно убеждён в возможности победы – если клич будет передан правильным подменьшам, список каковых (другие сбежавшие от Коршуна) готов предоставить. Если партии удастся убедить его в неизбежности массовых невинных жертв – подскажет, как возможно разорвать Обет.

*Следует иметь ввиду: вопреки всем законам Мира Тьмы, Король – всё ещё Настоящий Хороший Парень.*

*Сноходчица, прекрасная до ужаса. Светлейшая, из Небесных (Faeriest Telluric), Двор Осени.*

Добродетель: Надежда, Грех: Гордыня, Ясность: 9.

Педантична, высокомерна, не совершает ошибок.

Идейный вдохновитель многих проектов Осеннего двора; возможно, не самый блестящий ум Свинцового Зеркала, зато отличная сноходчица и уж точно – лучший администратор. Среди прочих проектов – план по смещению Весеннего Короля и организация похищений людей через сеть студенческих обменов. Имела два зуба на Короля: из-за его активной борьбы с каперами и за его холодность, скрывавшуюся под поверхностной обаятельностью.

Много лет назад оказалась жертвой проклятья, безнадёжно её изуродовавшего. Фея, наложившая проклятье, согласилась вернуть искаженные черты к былому идеалу взамен за регулярный «прикорм». Сноходчица считает каперство вынужденной мерой, хотя угрызений совести не испытывает.

Много общалась с обаятельным Королем в его снах (откуда, среди прочего, и взялась вторая к нему претензия), где сумела выяснить скрытые детали его пребывания в Аркадии. Когда Король потребовал с неё обет молчания – взялась помочь ему решить его проблему.

К Кличу и битве относится резко негативно ровно до той степени, пока сама рискует потерять там свободу или жизнь. Ищет (и успешно найдет) способ обменять себя на любое другое количество людей или подменьшей, договорившись ещё с кем-нибудь из Господ. При взаимодействии с партией исходит из принципов сугубо утилитарных, может предложить им спастись от Битвы, сделавшись её каперами, но может с тем же успехом сдать их после этого в качестве платы. К Колдуну испытывает неприязнь.

---

*Колдун, ученый и садист. Темнец из Книжников (Darkling Antiquarian), Двор Осени.*

Добродетель: Сдержанность, Грех: Зависть, Недостатки: жестокость и нетерпимость, Хрупкость (Frailty): ненавидит свежий воздух. Ясность: 6.

Внезапно вспыльчив, хам и циник. Колдун, теоретик и практик, приближающийся к гениальности.

Автор Обета Стяга и создатель ножа, которым воспользовался Король, преподаватель в нескольких городских университетах и едва ли не самый востребованный человек во фригольде. Сто процентов времени погружен в различные исследования, в том числе и исследование возможностей по превращению феи в человека. После пленения Короля-лебеда тайно превратил его сердце с ножом в ворона, зная, что Коршун не может причинять вред птицам из-за своего гейса.

С партией взаимодействовать не видит смысла, если это не связано с его работой. Охотно будет сообщать любые заумные детали проделанного с Королем виртуозного чародейства, хотя если его достаточно ублажить (множество мелких околонучных поручений, интересные образцы из Чащи etc.) может открыть содержание обета. К Битве относится позитивно, готов идти участвовать во имя науки. Привлечением помощников на это дело пока не занимался, но уже имеет это в планах. Не слишком щепетилен – но целиком на стороне фригольда. Следует иметь в виду, что он большой человек в Осеннем дворе, и так просто надавить на него силой не выйдет не только потому, что он страшно пугает и зверски колдует, но и по банальным социально-политическим причинам.

---

*Пророчица. Иссохшая из Пророков (Wizened Oracle), Пустосердая (Hollow heart)*

Добродетель: Вера, Грех: Гнев, Психическое расстройство: множественные страхи. Ясность: 3.

Известная на весь Фригольд сумасшедшая и пророк.

Хорошая знакомая Сноходчицы и известный в городе предрекатель беды. Постоянно общается со Сноходчицей и редко имеет где жить. Знала о Кличе и прилагающихся к нему неприятностях ещё до того, как Клич был впервые брошен, и за прошедшее время выяснила все мелкие детали и варианты развития ситуации. Возможно, эти видения и сложились у неё в целостную картину, но никто не может быть уверен, что эта картина соответствует реальности. Пророчица в принципе не способна давать длинные, развёрнутые или хотя бы системные пояснения к своим пророчествам – правда, весьма неплохо может давать короткие, конкретные ответы на прикладные вопросы. Боится высоких людей, меховых шуб, пара из канализационных решеток, спать больше трёх ночей под одной крышей и изнасилования. И черт знает, чего ещё.

Пытается остановить Битву и отменить Клич, для чего готова пересказать любому встреченному Подменьшу текущий набор видений, касающихся Битвы, вперемешку с полезной информацией. Не в силах обнаружить Сердце и указать место битвы (на котором ждет Король). Будет помогать героям, может даже пытаться руководить ими – просто говорит очень непонятно. Как и всякая Кассандра, мало кем воспринимается всерьёз.

---

*Убийца. Светлейший, из Теней (Faeriest Shadowsoul), Двор Зимы.*

Добродетель: Стойкость, Грех: Лень, Ясность: 6 и не может упасть. Сила Воли – 9.

До похищения был окружным судьёй и сохранил многие привычки. Не нравился многим во Фригольде за обостренное чувство справедливости и привычку лезть не в своё дело – за что его и «ушибли» Кличем одним из первых. Отличный специалист по составлению Обетов, в Кличе (насколько сумел выяснить его текст) понял в первую очередь то, что за каждого следующего подменьша, пришедшего на Поле, количество людей, которых Вирд передаст в руки Феям, утраивается. Очевидное решение – сделать так, чтоб на Поле явились только Король и сам Убийца.

Знаком с Пророчицей и через неё ищет новых призванных Кличем подменьшей. Связан Клятвой (Vow), которая удерживает его Ясность неизменной вплоть до Битвы. Битву пережить не рассчитывает. Механически обладает огромной Силой Воли.

Может пойти на сотрудничество с героями, если ему докажут, что Битву возможно отменить, но важно, чтобы Рассказчик создал ему репутацию тотального отмороженного безумца. Активность прямо зависит от действий игроков – может действовать на заднем фоне, создавая общее напряжение, изымая из игры вредных (см. Развитие Истории) или полезных

персонажей, или может начать охоту за медленно движущимися героями, создавая реальную угрозу. Скорее всего, не станет трогать ключевых персонажей этого списка.

### *Глашатай. Элементаль из Электричества (Elemental Levenquick), Двор Весны.*

Добродетель: Щедрость, Грех: Гордыня, Недостаток: рассеянность. Ясность: 7.

Совсем недавно сбежавший из Аркадии мальчишка лет шестнадцати. У Господ пробыл около года по собственным ощущениям и примерно столько же в реальности. На почве быстрого побега считается «засланцем», отпущенным Феями с какими-то своими целями (Рассказчику предлагается самостоятельно решать, так ли это), хотя сам подобные обвинения искренне отрицает и, как показывает Вирд, не врёт. В свете массовых нападок на мальчика, Король без лишних раздумий принял его в Рогатую Корону и сделал собственным оруженосцем. Глашатай феноменально верен Королю, тем более, что они связаны несколькими Обетами. Он – единственный, до кого Король смог добраться и передать ему текст Клича, который тот должен будет передать отважным, униженным и оскорбленным, чтоб на Поле явилась армия, готовая сражаться. Заметим, что даже Глашатай не знает точного места проведения битвы, и с Королем общался из Чащи путём онейромантии. Невероятно гордый от возложенной на него миссии – он прямо на выходе из Чащи попадает на каперу, в Лощине которого и хранится до прихода героев.

Информационный, мотивационный и юмористический партийный мастерский персонаж. Сразу же готов пересказать героям собственную миссию, зачитать им Клич и предложить свою помощь и/или своё руководство. Феноменально несобран, горд собой, восхищен собственным подскокившим Вирдом и трогателен до нервного тика. Считает, что обязан партии собственной свободой (разумеется), и намерен отдать долг любым сообразным путём. Среди прочего, может отвести героев к произвольному подменышу из более информированных и взрослых, для более серьёзного погружения игроков во все прелести сложившейся ситуации.

#### **Развитие истории и возможные сцены**

Рассказчик должен дать героям сравнительно легко разобраться в особенностях Клича – тех, что касаются их напрямую. Они **обязаны** явиться на бой, места проведения которого не знают, иначе лишатся всяческой помощи от чего бы то ни было в спасении от своего Хозяина, который при этом будет точно знать, где их искать. При этом, нельзя просто собрать армию и одолеть Фею числом, поскольку неосторожный набор бойцов увеличит и число Фей. В конце концов, выйти на битву значит отдать Феям растущее в прогрессии число простых людей.

Ситуация усугубляется тем, что герои – далеко не единственные, услышавшие Клич, и очень немногие из призванных на Битву достаточно сообразительны, деятельны и благородны, чтобы пытаться исправить ситуацию. К счастью, вокруг царит Зима и новости, требующие труб и барабанов тонут в снегу, но это же затрудняет поиски других вовлечённых Подменышей.

Важно, что попытки передать решение проблемы «более компетентным» подменьям должно наглядно ухудшать ситуацию – как для фриголда (примеры - ниже) так и для героев, для которых игра может превратиться в спасение от каперов, Убийцы или любого другого персонажа, считающего, что призыв большого числа подменышей теперь лежит на совести героев, обнародовавших дурные вести (а может быть, и просто обидевшегося за то, что и его на подписали на пикник с феями).

Можно предложить следующие варианты усугубления ситуации:

- Кто-то (тот же Глашатай – не по просьбе Короля-лебедя, а по собственной инициативе) готов зачитать Клич группе умелых бойцов их Летнего Двора. Проблема в том, что все они принадлежали разным Хозяевам, а кто-то, если не все, мог передаваться от Феи к Фее в качестве ценного гладиатора. Никто не может сказать, явится к ним на поле один из их Хозяев или сразу все. Кроме того, это горячие Летние парни, они ведь могут понести Клич дальше;
- Героям становится известно, что группа каперов зачитывает различными способами Клич просто всем подряд. Это происходит по указанию Сноходчицы, но об этом-то как раз не известно;
- Среди подменышей, о которых известно, что они сбежали от одного Лорда, – несколько заклятых врагов, и никто не скажет, как эти отношения аукнутся во время Битвы. И, что важнее, до неё. Крайне, крайне рекомендуется, чтоб именно в такую группу входил один из героев;

- Сноходчица отправила анонимные «повестки» группе красивых, но совершенно не боевых девочек из Весеннего двора. Сноходчицу совершенно не волнуют жертвы – она набирает группу подменышей, которыми намерена откупаться от Фей, а девочки просто слишком красивы, чтобы ходить с ней по одному Фригольду.
- Молодые подменыши из Зимнего Двора, совершенно посторонние, просто подслушавшие не тот разговор не в то время, прекрасные кандидаты(ки) на роль жертв Убийцы;
- Колдун, в свою очередь, начинает вербовать на Поле совершенно, казалось бы, случайный набор Подменышей. Неясно, делает ли он это из желания личной мести (чему находят подтверждения), или реализует некий магический расклад, который существенно ослабит являющихся на Поле Фей («они несовместимы друг с другом в такой комбинации», как утверждает он сам);
- Наконец, у любого из героев есть возможность позвать на Поле собственных друзей, которые вполне могли заметить, что что-то вокруг происходит и их друг-герой знает, в чём дело. Или де-факто убить их таким образом, или крепко испортить с ними отношения молчанием, отказами и «недоверием». Возможно, отношения восстановятся после того, как вся история раскроется, но до этого времени обиженный друг может сделать много неприятного.

### Окончание истории

Наиболее очевидны несколько исходов сложившейся ситуации.

Герои выясняют (например, у Пророчицы, самого Короля или Колдуна) способ отозвать Клич. Для этого необходимо найти сердце Короля и достать из него нож. Сердце уже не совсем сердце – Колдун в самом начале превратил его в Ворона (многим известно, что Коршун не может причинить вреда обыкновенной птице) а Коршун – скрыл от глаз любого подменыша, уже призванного на Поле. Колдун потерял ворона-сердце из виду, но ворон до сих пор живет у него дома (и полностью Колдуном игнорируется). Рассказчику предлагается самому выбрать способ, позволяющий обнаружить ворона. Возможно, это колдовство с использованием *другой* плоти Короля, возможно – Колдун всё-таки расскажет о невозможности найти ворона, а герои сопоставят птицу и специфический бардак у Колдуна дома. Подобный исход хорош всем, кроме возможного обвинения в убийстве Короля.

Герои (это скорее применимо к слабой партии, ещё не освоившейся во Фригольде) примкнули к кому-то из ключевых персонажей – Сноходчица может взять их на работу каперами, а Колдун (если Рассказчик задействует ход с Несовместимыми Феями и он срабатывает) – помощниками в свою лабораторию. В любом случае, герои становятся зависимы от своего спасителя, что дает много места для новых историй.

Разумеется (если герои уже достаточно сильны), они могут немедленно воспользоваться преимуществом неуязвимости, которое дарует им Обет и, не откладывая в долгий ящик, отправиться прямо в Аркадию. Это – тоже приключение, хотя уже совершенно другое. Рассказчику предлагается самому решать, как развивались события во Фригольде в их отсутствие, учитывая, что Клич никто не отменял и помимо тех, кто отправился бить Фей у них дома, остались и те, кто не сделал этого.

Ну и кроме того, у истории есть и просто плохой конец – хотя и здесь Рассказчику оставлено достаточно места для подстройки. Например, остается Убийца, который мог бы довести своё дело до конца и хотя бы спасти простых людей. Или фея-возлюбленная Короля, на которую убийство Коршуна могло бы повлиять самым неожиданным образом.

**В ткани истории оставлено множество свободных нитей. Тяните за любую.**