

Книга Проклятий

Кофейной Феи

или «КПКФ»

Игра, разработанная специально для конкурса «RPG-Кашевар. Зима 2022»

Тема: Метаморфоза

Использованные ключевые слова: сон, кофе, руины

Перед вами игра в жанре городского фэнтези, действие которой происходит в мире, внешне очень похожем на наш, но иным: здесь по улицам бродят мириады духов. Незримые смертным, они оказывают огромное влияние на их жизнь, провоцируя ссоры, влюбленности, болезни или чудесные исцеления – лишь бы насытиться живыми человеческими эмоциями. Один из древних духов – Кофейная фея – считает своим долгом карать грешников, насылая на них ужасные проклятия, которые практически полностью разрушают жизнь людей. Проклятые начинают видеть духов, потихоньку теряют всё, что им дорого, и единственный способ вернуться к прежней жизни – пройти все испытания Феи, стать другим, лучшим человеком.

О чём эта игра?

В этой игре вам предстоит взять на себя роль людей, некогда совершивших что-то плохое, - от массовых убийств до бытового хамства - и попавшимся на этом, не стражам правопорядка, но древнему духу справедливости и возмездия - Кофейной фее. Эта встреча навсегда изменила жизнь Проклятых, исказив их души, тела, лишив самого дорогого, что у них было. Теперь они вынуждены жить в мире, который отвернулся от них, по улицам городов бродят духи, многие из которых считают, что проклятие делает человеческую плоть особо пикантной на вкус.

Единственный способ вернуться теперь к нормальной жизни – пройти все испытания Кофейной фее, измениться и стать лучше. И, возможно, тогда вы забудете это как страшный сон.

О Кофейной фее

Кофейная фея – древний дух справедливости, возмездия, порядка и...гармонии. Она любит бродить по миру, наслаждаться плодами человеческой цивилизации и судить людей за грехи. Порой она обрекает тиранов и душегубов на заслуженные муки, но порой под её карающий перст попадают люди вроде бы невинные, поддавшиеся минутной зависти или корысти, либо не желающие бороться с недостатками, вроде нерешительности и лени, из-за чего страдают либо окружающие, либо они сами. Несомненно, суждения Феи кажутся людям иррациональными, но те, кому удалось избавиться от проклятия, никогда не оспаривают его заслуженность.

Среди Проклятых о Фее ходит много сплетен. Говорят, в прошлом она носила другое имя. Говорят, это древняя богиня правосудия. Говорят, это ангел, демон, существо, обитающее между Добром и Злом. Она не отвергает никакую из этих версий.

Сейчас этот дух полюбил городские кофейни, полагая их воплощением современной концепции уюта и гармонии. Он может предстать в виде привлекательной баристы, увлеченной латте-артом, ворчливого старичка в углу с чашечкой эспрессо, усталым программистом, выпивающим уже десятую чашку капучино, а то и маленькой девочкой с кружкой какао в руках. Какой бы вы ни увидели Фею – знайте, умолять и раскаиваться бесполезно. Она ценит лишь реальные поступки.

Создание персонажа

Придумывая своего Проклятого, вам нужно в первую очередь определиться с двумя основными вещами: его прошлым и виной – тем самым поступком или конкретной чертой характера, из-за которых его прокляли.

Теперь можно переходить к распределению 9 очков Духовных аспектов, а также выбору Суты – основному Духовному аспекту вашего персонажа. Он определяет его типаж, знания и умения. Это важный выбор, поскольку *значение других Духовных аспектов не может быть выше, чем значение Суты персонажа*, а значит, и большинство проблем вы будете решать именно через свою Суть. Кроме того, Суть добавляет +2 к выбранному аспекту и позволяет выбрать «нулевую» специализацию – выберете её из связанных умений (среди общих категорий придётся выбрать конкретную) или, с разрешения мастера, придумайте свою.

Духовные аспекты персонажа на этом этапе могут принимать значения от 0 до 5, но не могут быть выше значения Суты. Любой Духовный аспект кратный 5 получает специализацию – знание и умение, которым персонаж владеет особенно хорошо. Если при проверке этого навыка на кубике выпало максимальное значение - он взрывается, позволяя перекинуть кубик и заработать больше успехов.

Распределяя очки, помните, что сторонние аспекты также должны отражать личность и знания персонажа. Так, добродушный медик-практик может иметь в качестве Суты Зерцало, но его значение Крови тоже будет довольно высоким, а вот если он теоретик, то Крови может вовсе и не быть, её заменит Ночь. Если же персонаж – журналист, известный скандальными интервью, то его Сутью, скорее всего, будут Крылья, но Ночь и Весы тоже будут высокими.

Всего выделяют девять Духовных аспектов, однако, Сутью персонажа могут стать только восемь:

- ❖ **Зерцало.** Скорее всего, вы – открытый и добрый человек, который способен увидеть свет даже в самой глубокой тьме. Может, вы несколько наивны, но вам также присущи глубокие духовные прозрения. *Связанные умения: эмпатия, искреннее общение, пронзительность, наблюдательность, гуманитарные и социальные науки.*
- ❖ **Кровь.** Лечить и калечить – и то, и другое требует смелости, решительности, хладнокровия. Вы суровы, жёстки, и упрямы. Люди Крови становятся лучшими лекарями, но из них же получаются опасные убийцы. *Связанные умения: медицина, сражения ближнего боя – с оружием или без, устрашение, физическая стойкость и сила.*
- ❖ **Искра.** Вы – человек дела, практичный, но не чуждый творчеству и изобретательности. Трудяга. Вы страстны, легки на подъём и больше всего цените поступки, а не слова. Люди Искры любят созидать, но умеют и разрушать как никто другой. *Связанные умения: точные науки, сражения с помощью оружия, обращение с техникой, ремесла, изобретательство.*
- ❖ **Крылья.** Беспечные, хаотичные, общительные, чарующие – таковы люди Крыльев. Вы мало чего боитесь, редко о чём-то задумываетесь, но всегда получаете то, чего хотите. Любите творить, однако, делаете это по наитию, забрасывая один проект за другим. *Связанные*

умения: коммуникативные навыки – от обмана до соблазнения, письменное и устное творчество, актёрство.

- ❖ **Древо.** Вы – либо приземлённый, простой человек, ценящий то, что у него есть и не грезящий о большем, либо просто любитель природы, стремящийся жить в гармонии с окружающим миром. Люди Древа стойкие и волевые, их нелегко сбить с намеченной цели. *Связанные навыки: работа с растительным и животным миром, выживание в дикой природе, дрессировка, зоопсихология, естественные науки, выносливость, воля.*
- ❖ **Весы.** Вы – либо человек с сильным чувством справедливости, честный и бескомпромиссный, либо – эгоистичный хитрец и манипулятор, способный всё повернуть себе на пользу. Вы очень спокойны и самоуверенны. *Связанные умения: юриспруденция, политика, делопроизводство, манипулирование, обман, убеждение, фехтование, ловкость.*
- ❖ **Дорога.** Вы любите путешествовать – пусть даже мысленно, любите перемены и всё необычное. Вы мечтательны и, скорее всего, знаете много интересного. *Связанные умения: навыки выживания, устное и письменное творчество, гуманитарные и естественные науки, воровство, скорость.*
- ❖ **Ночь.** Вы любите тайны, всё равно какие – может быть, вы роетесь в шкафах соседей в поисках грязного белья, а может, интересуетесь главными загадками мироздания. В любом случае, у вас есть все знания и навыки, что помогут вам удовлетворить неуёмное любопытство. *Связанные умения: любые науки, взлом, скрытность, эрудиция, смекалка.*
- ❖ **Пустота.** Ничего больше не осталось, всё – прах. Пустота не может быть Сутью персонажа, но может быть куплена за стартовые очки по курсу 2=1. Она показывает уровень равнодушия вашего персонажа к окружающему миру, позволяя проигнорировать любое препятствие, буквально отменить действие или сказанные слова. Ей же можно заменить любой другой Духовный аспект. Но цена высока: каждая успешная проверка Пустоты вызывает проверку Отчаяния, провал которой приносит ещё один его пункт, приближая персонажа к бездне.

После того как вы поймёте кто ваш персонаж и в чём его вина, вам необходимо выбрать тип проклятья из списка ниже и сформулировать проклинающую фразу. Например: *Которую полюбишь – та умрёт!* или *Лжив, как и змей – змеей тебе и быть!* и т.п. Проклятие может быть любым – проявите фантазию и придумайте во что будет интересно играть вам и вашему мастеру. Если вы не можете подобрать тип к формулировке своего проклятья – лучше всего выбрать проклятие потери, оно наиболее универсальное из всех.

Благодаря бонусам, которые даёт проклятье к уже распределённым очкам Духовных аспектов, один из них может превысить значение Сути персонажа. Это неизбежно сказывается на его

психике: добродушный врач из примера выше, чья Кровь в результате проклятья превысила значение Зеркала, начнёт испытывать желание убивать. Это должно отыгрываться игроком и мастером, а игромеханически выражается в потере стольких пунктов Рассудка, сколько успехов вы наберёте при каждой проверке превысившего Суть аспекта.

- ❖ **Проклятье превращения.** Вы изменились, превратившись либо в другого человека (женоненавистник может стать женщиной, а расист – представителем другой расы), либо в животное (трус становится мышью, а тщеславный нарцисс обращается в медведя). Совсем экзотические варианты могут включать в себя превращение в мифическое чудовище, а то и в предмет. Это проклятье очень затрудняет общение с обычными людьми, делая его либо невозможным (даже напиши кот что-то лапкой по рассыпанной муке – никто в упор не заметит), либо чрезмерно конфликтным (экс-расист одним своим появлением будет провоцировать окружающих вести себя с ним так, как он вёл себя прежде). Взаимодействовать нормально можно только с другими Проклятыми, духами или редкими исключениями. Превращение в зверя дает +2 к Древу, в другого человека или монстра - +2 к любому Духовному аспекту на выбор, в предмет - +2 к Искре.
- ❖ **Проклятье потери.** Вы обречены потерять всё то, что имеет для вас ценность – любимых людей, богатство, красоту, работу, репутацию и т.п. Это произойдёт быстро и неумолимо, и вот вы уже одни в пустой квартире, а в дверь стучится полиция. Фея не всегда забирает всё и сразу – чаще она довольствуется чем-то одним, но некоторые люди сталкиваются с абсолютной потерей, и им становится незачем жить. Жертвы проклятия потери начинают игру со значением Отчаяния 4, однако, страдания закаляют их – добавьте +2 к Искре, Древу или Крови.
- ❖ **Проклятье даром.** Этот вид проклятья обманчиво приятен, ибо Кофейная Фея наделила вас тем, о чём вы всегда мечтали – деньгами, властью, любовью, вот только...это оказалось совершенно не тем, чего вы хотели. Вернуться к прежней жизни невозможно, и теперь вам придётся жить дальше, понимая, что «слишком хорошо» - тоже плохо. Вы обладаете Даром – особой способностью, которую могут дать духи. Но он мешает вам жить, проходить испытания-во-снах и общаться с другими Проклятыми, либо же полностью отсекает от цивилизованного мира. Если вы бредили славой, то становитесь настолько известным, что не можете и шагу ступить без чужого внимания, если могуществом, то ваша сила разрушает всё вокруг вас, а если деньгами, то, возможно, вы разделяете страдания царя Мидаса. Впрочем, вряд ли ваш Дар поможет вам против духов...
- ❖ **Проклятье немощи.** Когда-то вы были веселы и здоровы – вероятно, даже слишком, но теперь вас пожирает болезнь. Когда-нибудь она убьёт вас, но сперва выжмет все соки и силы, обрекая на медленное и мучительное умирание. Жертвы немощи не могут иметь значение Крови больше 0 и добавлять Древо для увеличения счётчика здоровья, однако

физические тяготы обостряют их ум: на выбор добавьте +2 к Зерцалу, Ночи, Дороге или Искре.

В завершение вы определяете параметры, связанные с выживанием персонажа в новом для него мире.

Значение Здоровья = 4+Кровь ИЛИ Древо, Рассудок = 4+Зерцало ИЛИ Ночь, Отчаяние = Пустота+эффект проклятия потери (если есть). Рейтинг Изменения в начале игры всегда равен 0.

Здоровье определяет физическую стойкость персонажа, Рассудок – психическую устойчивость к эффектам проклятья и проявлениям духов, а рейтинг Отчаяния (от 0 до 13) показывает его готовность прекратить борьбу и сдаться Пустоте. Изменение (от 0 до 10) показывает духовный путь персонажа и его готовность отправиться к Руинам Добродетели, чтобы пройти последнее испытание Феи.

Игровой процесс

Проклятые живут между двумя мирами: земным и духовным. Первый очень похож на наш, но теперь Проклятые видят его иначе: по улицам бродят духи, некоторые из которых крайне недружелюбны к людям, а простые смертные не замечают ничего подозрительного, даже если оно происходит прямо у них под носом. Второй доступен только во снах, и именно там Проклятые проходят испытания Кофейной Феи. Это единственный способ избавиться от проклятья, а потому пренебрегать испытаниями-во-снах нельзя.

Игра делится на три основные фазы:

1. **Фаза конфликтов** представляет собой драматическое столкновение в мире смертных. Это может быть очередное проявление проклятья, сражение за жизнь с Поглощёнными тьмой в безлюдном переулке, попытка отогнать стайку зубастых Больняков от кровати любимой бабушки (с последующей попыткой объяснить бабушке своё странное поведение), судебное разбирательство, заключение сделок с духами, ссора с супругом из-за измены или даже просто попытка выклянчить немного мелочи у прохожего. Как правило, в фазе конфликтов игроки приобретают либо теряют какой-нибудь ресурс, будь то информация, имущество, деньги, репутация, союзники или даже Дар. Успешное разрешение конфликта также всегда приносит персонажу от 1 до 3 пунктов опыта (в зависимости от сложности задачи).
2. **Фаза передышки** – время отдохнуть и обсудить произошедшее. В это время персонажи мирно беседуют с другими Проклятыми или смертными, залечивают раны, учатся чему-то новому или просто веселятся вместе. Именно сейчас игроки могут потратить опыт на

повышение Духовных аспектов или снижение рейтинга Отчаяния, а хороший отыгрыш развития взаимоотношений персонажей может даже принести пункт Изменения, если это выглядит логично и соотносится с виной и проклятьем.

3. **Фаза испытания-во-снах** самая непростая, поскольку Проклятые попадают в сюрреалистический мир духов, где может произойти всё что угодно и ничему нельзя верить. В зависимости от вины персонажа испытание может принять любую форму: трусу придётся схлестнуться в поединке с драконом (пусть даже карликовым), а самоуверенный эгоист может оказаться в роли известного детектива на летящем дирижабле, где пассажиров убивают одного за другим и все надеются только на него. Испытание-во-снах не приходит само по себе, но каждый Проклятый интуитивно может призвать его ценой траты 5 пунктов опыта, а скооперировавшись, группа Проклятых, переживших вместе хотя бы несколько конфликтов, может вызвать для себя совместный сон за 4 пункта опыта с персонажа. Успешное прохождение испытания дарует одно очко Изменения, а его провал повышает рейтинг Отчаяния на один пункт.

Особая разновидность испытания-во-снах – поход к **Руинам Добродетели**, который становится возможным после того, как Проклятый полностью заполнит шкалу Изменения. Тогда ценой 10 пунктов опыта персонаж, наконец, может впустить Кофейную Фею в своё сознание и показать ей – восстановил он то хорошее, что было в нём, либо же оно всё ещё покоится под пеплом эгоизма. Это строго индивидуальное и очень личное испытание, в котором Фея и её слуги давят на каждую болезненную точку персонажа, проверяя – действительно ли он изменился настолько, насколько хочет показать. Руины Добродетели наследуют сюрреалистичность испытаний-во-снах, однако, наряду с мастером в ней должны принять участие и другие игроки, отыгрывающие духов в облике важных для персонажа людей.

Не стоит ждать снисхождения или милосердия: в ходе вереницы напряженных сцен Проклятый должен доказать, что прошёл свой путь не зря и многому научился. Бывшему трусишке придётся не только продемонстрировать обретенную храбрость в столкновении с ужасным противником, но и подтвердить её подлинность не верящим в него людям.

О шорах и Запятнанных

Смертные действительно не видят ни духов, ни их волшбы, воспринимая происходящее как должное. Этот эффект называется «шоры».

Носить шоры не дано Проклятым и Запятнанным - людям, подвергшихся сильному влиянию духов. Они не просто видят, но могут взаимодействовать с духами. Конечно, для людей нормальных это выглядит как симптом сумасшествия.

Испытание в Руинах не должно зависеть от параметров персонажа или бросков кубиков – со всем придётся разбираться самому. Провал испытания в Руинах не смертелен, но часто бывает фатален: он обнуляет шкалу Изменения персонажа и добавляет от 1 до 3 пунктов Отчаяния. Некоторые упрямцы добираются до Руин ещё раз, но зачастую такие несчастные теряются, пускают жизнь на самотёк и становятся Поглощёнными тьмой.

Проверки Духовных аспектов

В ходе фаз конфликтов и испытаний персонажу придётся преодолевать препятствия: будь то попытка заболтать стражей правопорядка, сражение или написание стихов понравившейся девушке. Все эти препятствия принимают вид проверок Духовных аспектов.

Поскольку многие Духовные аспекты взаимозаменяемы (например, в вопросах крепости тела родственны Кровь и Древо), определить, какие именно будут задействованы в конкретной проверке можно анализируя заявку игрока (*Я сильный, и удерживаю падающий шкаф руками=Сила=Кровь* или *Несмотря на тяжесть, я всё равно стараюсь удержать его =Упрямство=Древо*), либо просто используя два наиболее развитых похожих аспекта.

В «КПКФ» для проверок используются броски шестигранных кубиков с заданной мастером сложностью (от 4-легко до 6-трудно). Количество кубиков для каждой конкретной проверки определяется суммой значений двух соответствующих Духовных аспектов. Число успехов показывает степень триумфа персонажа: у него либо не вышло задуманное, и теперь нужно искать другой способ (нет успехов), либо цель достигнута с трудом (один успех), либо он играючи разрешил проблему (2+ успехов).

Роман с помощью лома пытается взломать дверь соседской дачи, чтобы поймать домового, стащившего куклу - единственное напоминание о покойной дочери. Поскольку он использует инструмент, то лучшим подбором аспектов для этой ситуации будет Ночь+Искра. Их сумма равна 4. Дверь хлипкая, и мастер решает, что это – лёгкая задача (сложность 4). Бросок 4d6, результат – 5,6,3,3. Этого достаточно, и Роман с лёгкостью проникает внутрь.

Если значения одного из Духовных аспектов равняется 0 – не беда, используйте оставшийся, а вот если требуется проверка только одного такого аспекта, либо оба нулевые, то вам придётся сделать бросок на удачу. При таком броске используется лишь один кубик, успехом считается только 6, а все остальные значения ведут к резкому ухудшению ситуации – своими неумелыми действиями персонаж сделал только хуже.

Сражения

Иногда Проклятым приходится вступать в схватки – с другими людьми или духами. Это может быть обычный мордобой, а может – изысканная беседа с обменом загадками и любезностями. Соответственно, сражения делятся на:

- ❖ **Поединки плоти** - физическое противостояние. В зависимости от оружия, проверяют: Кровь+Древо (просто драка), Кровь+Весы (с использованием оружия), Зерцало+Искра (огнестрел). Каждый успех понижает Здоровье на один пункт.
- ❖ **Поединки духа** – психическое противостояние. Сюда входят особо сложные переговоры (Крылья+Весы\Зерцало), изгнание духов (Зерцало+Дорога), интеллектуальные дебаты (Ночь+Крылья), сопротивление ужасам проклятья (Древо+Зерцало). Каждый успех повреждает Рассудок на один пункт.

В обеих разновидностях поединков очередность хода определяется сложением Крылья+Дорога+1дб, у каждого персонажа есть одно действие и одно перемещение. Также можно попробовать рефлекторно защититься от успешного нападения в ход соперника, используя те аспекты, которые будут задействованы в заявке игрока. Большинство духов имеет всего два аспекта и пользуется ими, когда это имеет смысл.

Стандартная сложность при поединках – 5.

Настигнув домового, Роман обнаруживает, что в доме затаился Поглощенный тьмой. Начинается схватка, в начале которой Роман бросает 1дб+Крылья+Дорога, а дух – 1дб+Пустота (для расчёта инициативы духи всегда используют свой самый сильный аспект). У Романа нет Крыльев, но Дорога равна 3. Итог – 7 у Романа, 9 – у Поглощённого. Дух ходит первым.

Поглощённый старается стереть воспоминания Романа, делая проверку Пустоты (6), и набирает 2 успеха! Что ж, Роман тоже не лыком шит, и чтобы защититься, погружается в воспоминание, которое поддерживает его силы – поход по грибы с дочерью 3 года назад. Это проверка Древа+Дорога (7) на защиту. Набирая 4 успеха, Роман сохраняет рассудок и воспоминания, но Поглощенный всё ещё здесь, и мужчина набрасывается на него с ломом (Кровь+Весы, 2: 6,6). Поглощенный пытается исчезнуть (Пустота 6: 1,4,3,2,2,4), но не выходит – и дух получает два урона здоровью.

Каждый раз, когда персонаж полностью теряет весь свой запас Рассудка или Здоровья, он получает 1 очко отчаяния, а также психоз (поединки духа) или травму (поединки плоти) на выбор мастера. Они ограничивают использование Духовных аспектов: накладывают штраф к броску, отменяют один успех или не позволяют использовать аспект в одной конкретной ситуации и т.п.

Исцелиться физически можно в фазе передышки с помощью проверки Кровь+Древо, осуществлённой персонажем или его товарищами, а духовно – в ходе бесед с друзьями и проверки Зерцало+Ночь. Каждый успех исцеляет два пункта Рассудка или Здоровья соответственно.

Отчаяние

Кроме использования Пустоты, очки Отчаяния (от 1 до 3) можно получить при провале испытания Феи, потери близких, а также обнулении счётчика Рассудка или Здоровья. Проклятым сложно умереть или полностью сойти с ума, но их легко может поглотить Пустота. Когда это происходит (получение 13-го пункта Отчаяния) – вы теряете контроль над персонажем, и он становится Поглощённым Тьмой.

Отчаяние можно подавить на одно очко за пункты опыта, успешное прохождение испытаний-во-снах, достижение крупного успеха в фазе конфликта или с помощью сделок с духами.

Опыт

Каждое успешное прохождение фазы конфликта даёт персонажу одно очко опыта. Накопив их достаточное количество и отыгрывая соответствующие действия персонажа, игрок может потратить их на:

- Испытание-во-снах (5)
- Поход к Руинам Добродетели (10)
- Снижение рейтинга Отчаяния (текущее значение Отчаяния)
- Повышение Духовных аспектов (текущее значение *3)
- Получение нового Духового аспекта (2)

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Таблица ассоциаций к Духовным аспектам

Зерцало	Чистота, невинность, прощение, память, прозрения, свет, вода, понимание
Кровь	Лечение, насилие, смерть, рождение, ярость, сила, стойкость, энергия
Искра	Разрушение, творчество, огонь, изобретательство, перемены
Крылья	Любовь, воздух, хаос, птицы, чувственность, слова, лёгкость
Древо	Природа, возрождение, весна, растения, животные, воля к жизни, упрямство
Весы	Справедливость, гармония, время, земля, порядок, умеренность
Дорога	Путешествия, перерождение, сны, перемены, судьба, сновидения
Ночь	Книги, знания, темнота, тайны, предзнаменования, тишина, опыт
Пустота	Забвение, покой, вечность, безопасность, исчезновение

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Примеры духов для любознательных

Имя	Описание	Характеристики
Больняки	Мелкие, но злобные создания, похожие на серые зубастые шарики для пинг-понга. Питаются болью и страданиями, но не откажутся и от плоти Проклятых. Обитают группами по 5-12 штук в больницах и на кладбищах.	Кровь 6 Крылья 6 Здоровье от 1 до 4 Рассудок от 1 до 6
Домовые	Запасливые малые духи уюта. Одиночки, находят себе жилище, и заботятся о нём и его обитателях. Обычно добродушны, хотя порой бывают ворчливыми и вредными.	Весы 5 Зерцало 5 Здоровье 2 Рассудок 3
Трагедии, Бедовки	Призраки людей, умерших особо жестокой смертью. Опасны и агрессивны, но по-разному: кто-то нападёт с порога, а кто-то увяжется и будет донимать разговорами пока не доведёт до безумия.	Кровь 8 Ночь 8 Дорога 3 Здоровье 6 Рассудок 6
Поглощенные Тьмой	Когда-то – люди, связанные с миром духов, но не вынесшие этой ноши. Нынче – рабы Зёва и Пустоты, в которых нет ничего, кроме желания скорее исчезнуть.	Пустота 6 Здоровье 6 Рассудок 6
Мыльная Тётушка	Древний дух прощения и невинности, который иногда помогает Проклятым, если они помогут ему. Выглядит как тучная дама преклонного возраста в белом хлопковом платье, от которой сильно пахнет моющими средствами. Всегда рада помочь. Впрочем, с добротой Тётушки	Один из ликов Зеркала, выше человеческого понимания

	лучше быть поаккуратнее – она готова оправдать всё, что угодно, от коррупции до терроризма. Снять проклятье не может, но зато может дать Дар.	
Купидончики	Младшие духи эмоций: вопреки распространенному мнению, могут вызвать не только любовь, но и любое другое чувство. Похоже, их забавляет выстрелить в человека и посмотреть что получится.	Крылья 8 Зерцало 8 Здоровье 6 Рассудок 6
Энергетики	Духи природных сил. Выглядят как шары энергии соответствующего типа. Любят забавляться с погодой и часто бывают там, где уже царит их стихия: пожар привлечет большое количество огненных энергетиков, а ураган – воздушных. Они равнодушны к людям, но их игры порой заканчиваются плохо.	Зерцало 10 (Вода и свет) Крылья 10 (Воздух) Искра 10 (Огонь) Весы 10 (Земля) Древо 10 (Растения) Ночь 10 (Тьма) + Дорога 6 Здоровье 7 Рассудок 7

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Примеры травм и психозов

Травмы	
Хромота	-1 успех от всех проверок Дороги и Крыльев, связанных с передвижением и скоростью
Ноющая рана	Во время проверок Ночи и Зерцала на интеллектуальные действия, отнимите одно очко Рассудка
Травмированные руки	При проверке Искры на работу с техникой или ремесло отнимите от своего пула один кубик.
Психозы	
Паранойя	Вы не можете совершать проверки Зерцала для общения с незнакомыми людьми и духами.
Кошмары	Проваливая испытание-во-сне вы всегда получаете на один пункт Отчаяния больше.
Страх темноты	Проверка Ночи на скрытность в тёмное время суток даёт один пункт Отчаяния.

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Примеры Даров

Обыденные	Волшебные
<u>Глубокое познание.</u> +3 к любому Духовному Аспекту (если этот Дар – результат сделки с Духом, то у Духа должен быть выбранный аспект)	<u>Ведьмин взгляд.</u> Способность очаровать человека на одну фазу игры, посмотрев ему в глаза, и пройдя проверку Крылья+(Суть персонажа, если это Крылья – добавьте ещё 1\2 от их значения)
<u>Двойственность натуры.</u> Возможность иметь две Сути	<u>Сверхъестественная сила:</u> вы получаете автоматический успех при проверках Крови на силу
<u>Сейчас покажу как надо!</u> Автоматический успех при броске определённого Духовного аспекта в специфической ситуации	<u>Призыв стихии.</u> Способность призвать огонь, воду, ветер, камень, пучок травы и т.п. (на выбор) проверкой связанного Духовного аспекта
<u>Мастер.</u> Дополнительная специализация к Сути персонажа	<u>Тёмная тайна.</u> Успешная проверка Ночи позволяет узнать один секрет о персонаже мастера (один персонаж=одна проверка)