**Примечание переводчика:**

Это не обычный перевод, ведь в нем лишь половина авторского текста.

Составленный из большей части оригинального издания, с элементами механики второй редакции и массой информации из блогов автора, форумов, и отброшенных концепций, этот труд может называться компиляцией. Компиляцией того, что было задумано и того, что было привнесено позже. Многие моменты переводились с учетом сохранения оригинальной атмосферы – атмосферы, которая и выделила Малые Страхи из игр в жанре детского хоррора.

Эта книга показывает нам необычную грань ролевых игр. Не вселенную эпических героев и забавных чудовищ, грозных пророчеств и высших сил – а мир, до дрожи похожий на наш собственный. Мир, в котором дети противостоят чудовищам, рожденным нашими поступками. Мир, где зло имеет множество лиц: не только подкроватной твари, но и улыбчивого соседа или отцовского приятеля, предложившего подвезти тебя после школы. Это мир, где под масками всех монстров скрываются наши собственные лица, погружение в детство, полное страха и борьбы, схватка с непреодолимой силой, которая незримо правит человечеством.

Это история о нас с вами – и времени, которое мы зовет детством, не понимая его истинную природу. Времени, когда чудесное и пугающее стоит рядом и стучится «в полночь в час угрюмый» в двери нашего сердца. Время надежд и разочарований, обид и доверия, любви и боли.

Ради воскрешения этих эмоций и написан перевод-компиляция – непохожий на книги, из которых он вырос, и одновременно обнажающий их самые глубинные основы.

Посвящается Стивену Кингу, Рею Брэдбери, Дженнифер Линч и всем детям мира – нужно ли объяснять, за что?

**Малые Страхи.**

Все персонажи и события этой игры – вымысел…

но ежедневно множество детей испытывает повседневный ужас,

столь же реальный, как и тот, что описывает книга.

Мы посвящает её всем этим пропавшим, несчастным невинным душам

Пусть память о вас не угаснет вовеки…

Может быть, ты забыл про них. Но они не забыли про тебя.
Где-то, похороненные далеко в глубинах твоего разума, хранятся воспоминания о твоём детстве. Первый день в школе, твой первый праздник на день рождения, беготня по пустырям и карабканье по заборам, твоё первое падение, воспоминания об игре в лесу или заброшенном здании… но много глубже, в самом далёком уголке твоего разума есть и другие воспоминания. Не такие счастливые. Они лежат очень глубоко, но при должном старании, ты можешь припомнить на мгновенье, взглянуть туда. В память о других вещах. О событиях, которые заставляли тебя провести всю ночь, таясь под одеялом. О созданиях, которые царапались в твои окна и звали вылезти из кровати. Созданиях, которые заставляли тебе прятать голову под подушкой или же кричать, ожидая, что мама или папа придут и спасут тебя.
**Ищи хорошо и ты найдёшь эти воспоминания.**

\*\*\*

3 марта

Дорогой дневник,

класс! У меня раньше никогда не было дневника. Это так здорово! Можно я буду звать тебя Сарой? Всегда хотела, чтобы у меня была подружка по имени Сара. Так, что теперь? А, ну да, я должна представиться! Я Дженни, а это мой друг Кролик. И сегодня мой день рождения! Давай, я все тебе расскажу по порядку.

Папа сегодня пришел пьяный, так что вечеринку я готовила сама. Мы с Кроликом сделали сэндвичи и печенье с ореховым маслом – я одела праздничный колпак, а вот Кролик не захотел. Потом перекусили мороженым, а остатком намазали печенье. Кролик зажег свечи, я их задула – и мы запели «С днем Рожденья меня!» Наверное, Кролик пел слишком громко, потому что папа закричал, чтобы я заткнулась. Не люблю, когда он пьяный. Он никогда не пил, пока мама была жива, но когда она умерла - стал пить очень часто. Почти всегда дома только я, ну и Кролик, конечно. Он обо мне заботится. А теперь у меня есть ты, Сара! Я так рада с тобой подружится!

С любовью, Дженни.

5 марта

Дорогая Сара,

этой ночью случилось что-то страшное. Я лежала в кровати вместе с Кроликом и пыталась уснуть. Папа домой не вернулся, так что мы были в доме одни. И вдруг я услышала, как кто-то позвал меня по имени из шкафа! Только голос такой неприятный. Даже злой и мертвый, вот какой. У меня от него мурашки по всему телу побежали. Я спряталась под одеялом и стала ждать, вдруг он исчезнет. А он не исчезал! Сначала начал надо мной смерятся. Потом снова заговорил. Я слышала, как голос сказал:

- Я заберу тебя, Дженни.

Я тогда не выдержала: схватила Кролика и выбежала из комнаты. Потом заперла дверь на цепочку, но не знала, поможет ли это. Села на диван и решила не спать до утра, но потом как-то уснула. Папа так и не вернулся ночью, но зато Кролик меня сторожил до самого рассвета. Мне страшно, Сара. Не думаю, что это просто кошмар. Кто-то страшный сидел у меня в шкафу… может, даже живет там. И, похоже, я ему не нравлюсь.

Да и мне он – тоже.

9 марта.

Дорогая Сара,

сегодня у меня появилась новая подруга! Я играла на газоне с Кроликом и тут ко мне подошла девочка и заговорила. Она такая милая. Сказала, что её зовут Джессика и её семья переехала в дом ниже по улице. Здорово, правда?! Я такая счастливая! Мы бегали по площадке за школой и много играли. Знаешь, хорошо, что у Джессики такие мама с папой. Она мне все про них рассказала – добрые, любят друг друга и о ней заботятся. Как же мне хочется, чтобы папа приходил домой почаще и не пил все время. Он ведь даже не знает, как страшно, когда в шкафу твоей комнаты живет чудовище. Кролик все время говорит, что он меня защитит, но он же совсем маленький, чтобы с ним драться. Ты только не говори ему, что я такое сказала, хорошо? Кролик может обидеться.

Мне было так страшно спать у себя, что я переночевала на диване в гостиной. Папе все равно нет дела. Наверное, он опять не придет до утра. Уф, мне даже легче стало, когда я тебе все рассказал! Сара, ты моя лучшая подруга!

11 марта.

Дорогая Сара,

я ненавижу свою жизнь! Ненавижу, ненавижу, ненавижу!!! Я спряталась под горкой на детской площадке, чтобы папа и чудовище меня не нашли. Дождь ещё идет, мне холодно, хочется есть и страшно, но домой возвращаться я ещё больше боюсь. ОНИ в доме. Если я только вернусь, они меня схватят.

Этой ночью папа пришел домой вместе с какой-то женщиной. Оба были пьяные. Он просто взбесился, когда увидел меня в гостиной. Начал кричать, как я все время под ногами мешаюсь и что он хочет расслабится – я, правда, не поняла, я тут при чем – а из-за меня не может. Он кричал и потом начал швырять в меня все, что лежало на тумбочке, так что я испугалась и убежала. Прибежала к себе в комнату и сидела тихо, как мышка. А потом вспомнила, что Кролик остался в гостиной. Тогда я тихонько отперла дверь и вышла на цыпочках, чтобы папа меня не заметил и не рассердился. Я прошла по коридору и начала шарить на полу в поисках Кролика. И тут увидела папу и ту женщину на диване. Бяя, даже писать противно. Они оба были голые, все время касались друг друга и целовались. Фууу! И тут вдруг папа меня увидел. Вот тут он по-настоящему разозлился. Влепил мне пощечину и приказал, чтобы я сейчас же вернулась к себе в комнату и не смела выходить. Кролик попытался его остановить, но от этого папа только больше злился. Он отнес меня и Кролика в комнату и швырнул на пол спальни. А затем запер двери снаружи.

Я начала плакать. Кролик сказал, что все будет хорошо, но я поняла, что он просто хочет меня успокоить. Ещё бы, с папой ему не справится, я уже видела. От этого я сильнее расплакалась. А потом услышала хихиканье за спиной.

Я вскрикнула, обернулась и увидела чудовище. Оно разломало мой кукольный домик и начало трясти кукол своими лапами. Оно смотрело прямо на меня – такое страшное и уродливое – и улыбалось. Потом начало бросать кукол мне, будто ради шутки. Взяло куклу-маму и оторвало ей ноги. И сказало:

- Я забрал твою маму, Дженни. Забрал отца. А скоро – тебя заберу.

Я думала, оно меня схватит, но чудовище утащило остатки кукольного дома в шкаф. И смеялось там.

- Ты уже моя, Дженни!

И его чешуйчатая лапа закрыла дверцу.

Я просто рыдала от страха. Даже стыдно говорить, но я описалась. А ведь большие девочки не писаются – от этого я заплакала ещё громче! Наконец немного успокоившись, я оделась, взяла Кролика и вылезла через окно на улицу. Прибежала на детскую площадку и сидела там до утра. И сейчас сижу, прямо под горкой. Я хочу, чтобы мама вернулась, Сара! Она бы все исправила. Я точно знаю – исправила! Мама меня никогда не запирала ни в какой спальне. Она меня любит, не то, что папа. Он меня ударил, а она никогда и пальцем не тронула бы. Ненавижу его! Ненавижу! Ненавижу! Ненавижу!!!

Но ведь я не хочу его ненавидеть. Я хочу, чтобы он меня любил, извинился и снова играл со мной и катал меня на плечах и читал сказки перед сном. Ведь раньше он был таким добрым. Почему все изменилось, Сара? Почему он стал таким злым? Почему больше меня не любит?

Сара, я устала. Кролик, ты ведь посторожишь, пока я посплю? Посмотришь, чтобы никто плохой меня не тронул? Я сегодня останусь здесь, прямо под горкой. Ночь скоро кончится. Может, если я очень сильно захочу, то проснусь у себя в спальне и мама придет меня будить? Пусть все это будет страшным сном…

Сара, ты не споешь мне колыбельную?

12 марта

Дорогая Сара,

мне сегодня уже получше. Эту ночь я буду спать у Джессики, представляешь? Разве не чудо? Я такая счастливая, что даже плачу! Но слушай, вот что сегодня было.

Утром я пришла к дому. Папа ещё спал, так что я тихо вошла и приготовила по сэндвичу для себя и Кролика. Потом решила уйти – папа по утрам всегда злится, если вечером пил и лучше ему на глаза не попадаться. А если он поймет, что я вылезла из окна, то просто с ума сойдет от бешенства.

В общем, я шла по улице и оказалась возле дома Джессики. Она стояла на крыльце, увидела меня и подбежала. Очень удивилась и сказала, что я просто должна зайти и помыться – такой грязнулей я была. И её мама тоже удивилась и даже расстроилась. Меня накормили вкусным омлетом и дали апельсинового сока. Затем я помылась и снова стала себя хорошо чувствовать. Вся моя одежда в грязи, но Джессика одолжила мне свою.

Сара, ты не представляешь, как было весело сегодня. Мы с Джессикой целый день играли в куклы. Кролик с нами не хотел, но мы его одели в младенца и нянчились по очереди. Наверное, он сердился, но зато так смешно выглядел! Потом наступил обед и мы ели пиццу и все время шутили и смеялись. Родители Джессики и вправду такие добрые, как она рассказывала и они оба рады мне. Даже Кролику понравилось у них дома, хоть он и сидел в подгузнике и распашонке. Потом мама Джессики сказала, что поговорила с моим папой, и он разрешил мне остаться здесь на ночь. Джессика обрадовалась не меньше меня, тем более мы будем спать в одной комнате.

Потом наступил вечер, и мы сидели в пижамах и смотрели фильм. Фильм мне не понравился – какая-то страшилка. Мне сразу вспомнилось чудовище из шкафа. Я даже попросила Джессику выключить фильм, и она так и сделала. Джессика такая милая и заботливая, что я ей рассказала все-все про чудовище. Я подумала, что она мне не поверит, но она даже не удивилась. Представляешь, она знает про чудовищ! Оказывается, у неё под кроватью тоже долго жило чудовище из Задверья. Задверье – это такое жуткое место, откуда берутся все чудовища, что бродят по ночам и охотятся на детей. Она ещё сказала, что наши родители не могут видеть чудовищ, потому что они давно выросли и раз так - детям нужно держаться вместе, чтобы защитить друг друга. Джессика сказала, что когда-то победила свое чудовище с помощью брелка-фонарика. Она подарила мне его, сказав, что ей самой он уже не нужен. Я так обрадовалась! Мне даже показалось, что фонарик стал по-другому светится, как только я взяла его в руки. Джессика говорила, что если рядом появится чудовище, он засветится очень-очень ярко и ни одно чудовище не сможет без боли смотреть на этот свет. Теперь у меня есть защита! Даже Кролик обрадовался, хотя он и любит притворяться самым храбрым, что у нас появилось оружие против чудовищ.

Мне очень повезло познакомиться с Джессикой! Она мне как старшая сестра, которой у меня никогда не было. Такая умная и добрая. С помощью фонарика я прогоню чудовище, и оно больше не будет меня пугать.

13 марта.

Дорогая Сара,

я уже не плачу, Сара. Больше нет сил плакать. Скоро мне уходить, а ты останешься.

Нужно тебе все рассказать, верно? Может, ты поймешь больше, чем я? Помнишь, я вчера ночевала у Джессики и она подарила мне свой брелок-фонарик? Лучше бы она этого не делала. Я вернулась домой на следующее утро счастливая, зная, что теперь под защитой фонарика. И что никакое чудовище ничего мне не сделает. Я целый день ждала, когда же придет пора спать – понимаешь, я ХОТЕЛА увидеть чудовище. Хотела светить ему прямо в глаза до тех пор, пока оно не заревет от боли и не уберется прочь насовсем.

Начало темнеть и Кролик забеспокоился. Он даже хотел остаться в гостиной, но я не позволила. Мы вместе должны были прогнать чудовище из нашего дома. Так что мы сели в кровать и стали ждать. Кролик даже стал дремать и чуток посапывать. И вдруг дверца шкафа открылась и я услышала хриплое дыхание. Чудовище сказало:

- Привет, Дженни.

А затем оно выпрыгнуло из шкафа прямо к кровати. Кролик вскрикнул, выпрыгнул из моих рук и стал кусать чудовище, а я зажгла фонарик. Свет вспыхнул так ярко, что осветил всю комнату. Он попал на чудовище и оно задрожало и начало пятится прочь от кровати. Оно посмотрело на меня, скривившись от боли и прошипело как змея:

- Я вернусь, Дженни. Я УНИЧТОЖУ тебя.

А затем оно обернулось и исчезло в шкафу.

Мы с Кролик так радовались, что даже танцевали в спальне! Мы прогнали чудовище! Теперь все будет хорошо!

Но когда я встала утром и пошла к Джессике обрадовать и её, у них дома оказался полицейский. Мама Джессики плакала, а её папа сидел весь бледный и очень перепуганный. Этой ночью кто-то пробрался в комнату Джессики и сделал с ней что-то очень плохое. Я не знаю, что именно, потому что полицейский увидел меня и не захотел об этом говорить. Джессика в больнице. Полицейский сказал, что они ищут человека, который это сделал, но пока нет никаких следов. Я тут я начала плакать. Я поняла, кто сделал с Джессикой ту плохую вещь, о которой мне не хотят говорить. Это чудовище. С Джессикой было бы все в порядке, если бы она не отдала мне свой брелок. Чудовище пришло за ней, а ей было нечем защититься. Это я виновата, что она попала в беду. Прости Джессика, мне правда-правда жаль, очень жаль, сильно жаль…

Я убежала на детскую площадку, сидела под горкой и долго плакала. А потом поняла, что надо делать. Чудовище ведь живет у меня дома, верно? Что, если оно придет однажды ночью и не застанет меня? Оно не захочет делать больно кому-то другому, потому что я его прогнала и напугала. Оно захочет найти меня и отомстить, правильно? Так что теперь я знаю, как поступить.

Я вернулась домой и собрала немного одежды в свой розовый рюкзак. Кролику эта идея не нравится, но он все равно пойдет со мной. Но я хочу с тобой поговорить, Сара, потому что тебе нужно остаться. Я не хочу, чтобы Джессика и ей родители думали, будто я их ненавижу и потому убежала. И я даже не хочу, чтобы папа думал, будто я сошла с ума. Поэтому ты останешься и расскажешь им всем, что я убегаю, потому что всех их люблю. Я не хочу, чтобы чудовище их обидело. Раз оно хочет меня, пусть побегает. Я быстрая и могу бежать очень, очень долго – а ещё у меня есть защитный брелок. И ещё я набрала сэндвичей – ведь мне и Кролику придется что-то есть в пути.

Ну не плачь, Сара. Так будет лучше. Может быть, я даже встречу маму и папу, которые будут любить друг друга сильно-сильно и они захотят взять меня к себе. И чудовище меня там не найдет. Разве это было бы не здорово?

Не плачь, Сара. Все будет хорошо.

Ведь будет, Сара?

Будет?

\*\*\*

 Согласно записям Федерального Бюро Расследований, более 2000 детей пропадают каждый день. В одном только 2000 году было 685617 дел, включающих в себя пропажу детей, в базах ФБР. Две основные категории этих дел это побег и похищение. Подсчитано, что каждый год более 28000 детей безвозвратно уходят в папки с грифом побег; более 108000 детей пропадают похищенными навсегда.
Эти цифры колеблются каждый год. Обычно они растут с короткими периодами стагнации. Изредка они падают, но неизбежно поднимаются опять. Правительство рассуждает о причинах. Родители рыдают в ярости, желая знать, как мир докатился до таких ужасов. Они хотят знать: как мы можем предотвратить это? Откуда приходит такое зло? Ответ находится прямо перед их глазами, но они не видят его.
Если вы хотите знать кто это и что это, провоцирующее эти преступления, заставляющее человечество совершать столь ужасные поступки, нужно сделать одну простую вещь.
**Спросите детей.**

Или хотя бы просто загляните в глаза этих жертв невидимой войны. Вы видите эти глаза каждый день – с обложек глянцевых журналов и в окнах проезжающих школьных автобусов. Они тихо смотрят с черно-белых фотографий на заправках и остановках. Просто поймайте их молчаливо-красноречивый взгляд – теперешних и прошлых, тех, что исчезли и тех, что уже предчувствуют свою судьбу. Вы найдете их мысли в неровных строчках дневников – строчках, отмечающих шаги, приближающие детство к неизбежному финалу. Все они смотрят и ждут, чтобы вы вспомнили – и не понимают ваше предательство. Им не понять, почему вы променяли своих детских друзей и страшную истину на лживый комфорт стерильного мира взрослых.

Вы просто хотели спастись?

Но каждый день все больше и больше детей покидают наш мир и навек исчезают в ужасном месте, о котором вы сами когда-то знали лучше любого другого. Вы не спаслись - лишь выбрали неведенье и равнодушие.

Люди задают вопросы, на которые не получают ответа. Нельзя получить искренний ответ, если не хочешь слышать правду. Почему мой малыш или моя малышка? Почему это случилось именно с ними?

И люди, облеченный властью и мудростью лишь пожимают плечами или выдвигают ворох пустых теорий, которые так сладко звучат и при этом - не значат ничего. Профессионалы, посвятившие себя поиску, лишь изредка находят этих исчезнувших несчастных. Куда чаще надежда умирает и семья вынуждена принять страшный факт – тот, кого они любили всем сердцем, больше не вернется.

**Никогда.**

Его улыбающееся лицо и хрупкое тельце, в школьной униформе или дворовой одежде останется лишь в памяти или на фотографиях и видеозаписях. Никто не увидит, как он закончит школу. Поступит в колледж. Найдет работу. Заведет свою семью.

Ниточка оборвана.

Когда мы слышим об этих трагедиях в новостях: похищения, насилие, убийства… то надеемся, что нашу семью этот страшный рок обойдет стороной. А люди, которые уже не имеют веры, могут лишь вновь и вновь возвращаться к мыслям:

- Что, если бы я пришел домой пораньше в тот день? Что, если бы не торопился выезжать с парковки? Что если бы…

Мы смотрим на фотороботы, читаем о жутких вещах и стараемся не думать о том, что по-настоящему пугает. Почему эти люди похищают детей? Где они их держат? Что с ними делают? Это тревожные вопросы и мало кто действительно хочет знать ответы. Куда проще выбросить из головы подобные ужасы и переложить их на плечи компетентных служб.

Но мы все равно думаем о детях. О маленьких жертвах бесчеловечных преступлений. Потому что, поверьте, никто так не страдает – ни родители, ни родственники, ни соседи, ни друзья – как сама жертва. Просто представьте на миг – вот вы сидите в машине на безлюдной стоянке, ожидая возвращения отца из супермаркета. Или идете домой от лучшего друга поздним вечером. Или играете в лесу. Или просто спите в своей теплой и уютной постельке, грезя о завтрашнем дне и его чудесах.

И вдруг кто-то хватает вас. Чьи-то пальцы затыкают рот и выворачивают руку. Вас тащат: в машину, темный переулок или просто – во мрак. Вы вырываетесь, но слишком слабы, чтобы преодолеть эту чудовищную силу. Возможно, вас просто хотят ограбить – в лучшем случае им нужны лишь ваши деньги. В самом лучшем…

И вы кричите, но широкая ладонь гасит любой звук и крик умирает, не родившись….

Мы привыкли верить, что все заканчивается хорошо. Что кто-нибудь – член семьи или чужак спасет или найдет тех, кого похитили. Мы надеемся, что они вернутся живыми и здоровыми. Что ж – некоторые возвращаются.

**Ничтожно малая часть.**

Остальные растворяются в ночных лесах или темноте салона машин. Для кого-то новым и часто последним приютом становятся подвалы, заброшенные хижины, болота и свежие могилы.

А кто-то уходит в непроглядную тьму – тьму чернее самой безлунной ночи.

Есть место, которое вы забыли – потому что всем сердцем хотели забыть. Место, которое вы когда–то слишком хорошо знали. Место, откуда исходят все ужасы, мучающие детей. Место, над которым вы привыкли смеяться, повзрослев.

Смеяться, чтобы поскорее забыть, как вы когда-то рыдали от страха при приближении его обитателей.

Этим местом правит существо, которое знают лишь под именем Демагога. Это сердце и сосредоточие Страха. Это мурашки, бегущие по коже. Это холод сквозняка, скользящий по шее, когда вы остаетесь одни. Это паническое мгновение, которое наступает, когда вы просыпаетесь в полночь в ледяном поту. Это тени, складывающиеся в тысячи зловещих обличий. Это вой ветра и скребущееся в окно ветви. Он – или оно – все эти вещи и тысячи других, само воплощение Страха, его безраздельный властелин и прародитель. По правую руку восседает Мучитель, он же Похититель – погонщик рабов, следящий чтобы поток Страха не прерывался. И Семь Королей склоняются перед Демагогом, каждый воплощающий худший из человеческих пороков и слабостей. Они взывают к темнейшим сторонам наших душ и пробуждают в них тягу к иррациональному злу. Они вселяют в нас желания – мерзкие и порочные, о которых не хватит смелости рассказать даже самым близким друзьям и любимым. Желания, которые наполняют нас, как гной из раны – и преумножают власть тьмы. У каждого Короля своя армия – тех, кто воплощает его порок и тех, кто хочет заполнить им мир. Большинство чудовищны – уродливые бесчеловечные твари, подобно самим Королям. Других… других мы видим каждый день. На остановке, в метро и супермаркете. Они наши коллеги и начальники. Те, к кому мы ходим в гости и кто приходит в гости к нам. Все те, кто слышит голос своего жуткого господина – и несет его волю в наш мир. Они различны, но едины в главной цели – предоставить Демагогу его самую лакомую добычу.

Невинных.

**Особенно невинных детей.**

Эти существа и люди стоят за нашими кошмарами. Создания, в существование которых никто не верит, ходят бок о бок со слепым человечеством и смотрят на нас, как волки на отару.

Вы ведь все забыли, не так ли? Разве может существование места, полного боли и пыток, пристанище худших чудовищ, отравлять ваш разумный, упорядоченный, рациональный мир? Но дети ничего не забыли. Они знают, что это место жаждет их и охотится, как дикий зверь. И они дали ему имя – этому источнику боли и логову кошмаров. Его называют Задверьем.

**И это… ДЕТСКИЙ АД.**

**Глава первая: снова юные.**

 Тьма за окном скрывает тех, кто смотрит на нас, покуда мы спим.

Малые Страхи – не игра про беспомощных детишек. Она про детей, которые ищут ключ к спасению. В рациональном, взрослом мире ни у кого нет времени слушать детские истории. Никто не хочет знать, что Бугимен достаточно реален, чтобы в полночь утащить соседскую девочку из дома или что под кроватью, в недосягаемости ламп, в самом деле что-то прячется. Социальные службы косятся на родителей, если ребенок приходит в школу в синяках и ссадинах. Родители обвиняют приятелей своего ребенка, если он возвращается поздно, в порванной и грязной одежде. В Малых Страхах вам предстоит стать детьми – и сойтись в схватке с ужасом, отравляющим повседневные жизнь любого ребенка. Без надежды на помощь со стороны взрослых, дети сами должны отыскать ключ к спасению от угроз Задверья. Им предстоит научить выживать среди вселенского равнодушия, одиноким и непонятым.

Представьте мир, где за вами охотятся. Мир, где у событий не всегда есть рациональная причина возникновения. Мир, где вам никто не верит. И более того в этом мире, вам придется скрывать свои знания – чтобы не прослыть «психически неуравновешенным» или чтобы ваши родители не затаскали вас по «специалистам». Вам придется признавать, что не бывает ни приведений, ни оборотней, ни чудовищ, несмотря на то, что одно из них обитает в вашем шкафу. Вам, как никому другому, знакома отчужденность. В лучшем случае, вы сможете поделиться своим страхом с парой-тройкой близких друзей, которые столкнулись с теми же – или похожими – существами. Может быть, вы даже начнете искать способ остановить угрозу. Сможете ли вы сами спасти исчезнувшую неделю назад девочку, что живет ниже по улице, если никто из взрослых не в силах помочь? Зная, что похититель куда хуже и страшнее любого подозреваемого, которого ищет полиция? Хватит у вас смелости противостоять ему в одиночку?

**Быть детьми**

Самое сложное для игроков – воссоздать детские взгляды и поведение. Большинство из нас не помнит, как именно мы мыслили, будучи шестилетними. Конечно, мы вспоминаем дни рождения и время, когда гостили у бабушек и дедушек, а некоторые сохранили в памяти первый школьный день и каникулы. Но кто по-настоящему запомнил, что мы тогда чувствовали и о чем думали? И кто сумеет вернуть эти мысли?

В отличие от игры за варвара из ледяных пустошей или пилота меха 26 века, вы стараетесь передать роль ребенка. Сконцентрируйтесь именно на этой цели. Детская роль – такая же роль, как и любая другая. Вместо того, чтобы носить униформу звездного крейсера, вы носите школьную форму пять дней в неделю. Вместо побега от Повелителя Драконов вам предстоит бегство от старшеклассников. Вместо поиска таинственного и мистического оружия вы ищите редкую коллекционную фигурку. Вы не воюете – а играете в войну с помощью пластиковых пистолетов и фигурок танков.

Прежде чем столкнутся с ожившими кошмарами детства, вам предстоит вспомнить, каково это – быть обычным ребенком.

К счастью, вам будет легко отыскать подсказки. Есть множество книг и фильмов, посвященных подобным вопросам. Некоторые из этих историй крайне близки Малым Страхам. Одни подчеркнуто наивны – вроде истории о том, как группа детей остановила Дракулу, мечтавшего призвать чудовищ со всего мира и захватить власть. Другие серьезны – например, о девятилетнем мальчике, который видит призраков и борется за сохранение собственного рассудка. Иногда малый возраст не имеет значения – например, в фильме о шестилетней малышке, ставшей целью дьяволопоклонников. А иногда даже двенадцатилетняя девчонка может оказаться жертвой демона и надеется лишь на доблесть служителей Господа. Эти фильмы могут помочь лучше воспринять свою роль, детское поведение или особенности речи. Запоминайте, как персонажи общаются между собой и с взрослыми, как ведут себя в тех или иных ситуациях.

Но не только жанр ужасов способен помочь вам лучше сыграть свою роль. Множество фильмов, книг и комиксов все направлений делает ключевыми персонажами именно детей, и в каждом из них содержатся полезные примеры. Даже передачи для детей могут стать толковыми советчиками, если смотреть их без предвзятости и взрослого цинизма. Более того, из познавательных программ вы сможете составить примерный кругозор вашего персонажа, не сводя его лишь к школьному курсу. Часто такие передачи помогут вам не только ответить на вопрос Мастера, откуда персонаж это знает, но и окрасят знания в цвета детского восприятия. Что знает, а что нет ваш протагонист – больше вопрос отыгрыша и концепции, а не возраста. В конце концов, многие дети посещают кружки и берут частные уроки и могут удивить тех взрослых, что считают всех малолетних глупыми несмышленышами.

Важный момент – отнеситесь к роли серьезно. Ролевые игры всегда наполнены шутками, но в жанре ужасов смех часто граничит со слезами. Помните, что жизнь детей даже в реальности не столь беззаботная, как кажется взрослым и за наигранным весельем часто скрывается страх. Придерживайтесь двух основных концепций – вы играете детей и ваш жанр – ужасы, и это существенно облегчит работу вашему Мастеру.

**Детство от А до Я**

После того, как вы вкратце представите личность вашего персонажа, ответьте на несколько вопросов. Лучше записать ответы на втором листе персонажа и отдать копию Мастеру – это поможет ему глубже ознакомиться с протагонистами, которых вы создаете.

Вот эти вопросы:

**Как вас зовут?**

Один из основных и важнейших вопросов для формирования основ вашего персонажа.

**Как вас зовут друзья?**

Большинство детей не используют в своей среде лишь те имена, что дают им родители. Есть уменьшительные имена (Сэм от Саманты или Джерри от Джеральда) и клички, причем не всегда приятные самим их обладателям.

**Сколько вам лет?**

Детским персонажам в Малых Страхах от шести до двенадцати лет. Возраст куда важнее, чем вы можете подумать – далее в тексте будет раскрыто его влияние на игровой процесс.

**Ваш пол?**

Простой вопрос – вы мальчик или девочка?

**Какой у вас рост и вес?**

Шестилетние имеют средний рост в три фута девять дюймов, прибавляя по три–пять дюймов в год. Их средний вес равен 46 футнов и с каждым годом увеличивается на пять-семь. Разумеется, это лишь обобщенные показатели.

**Какого цвета ваши волосы и глаза?**

Выберите любые реально встречающиеся цвета и помните, что дети редко красят волосы в таком возрасте и не используют цветные контактные линзы.

**Кто ваши друзья?**

Укажите имена ваших друзей и кратко пишите каждого.

**Кто ваш лучший друг?**

И у любимцев больших компаний и среди одиночек есть тот ребенок, с которым ваш легче всего. Возможно, он или она даже не знает, как много для вас значит – но все же в ваших глазах это лучший из всех возможных друзей. Укажите, за что вы его так любите.

**С какими взрослыми вам чаще всего приходится общаться?**

Назовите тех взрослых, что чаще всего становятся вашими собеседниками или чьим общением вы при всем желании не сможете пренебречь. Они не обязательно сыграют важную роль в вашей истории – но и обратное исключать тоже нельзя.

**Чем вы хотите заниматься, когда вырастите и почему?**

Вы хотите стать солдатом, врачом или супергероем? Почему?

**Кто самый дорогой вам человек?**

Ваша мама? Дядя? Друг? Соседский ребенок? Кого – неважно, настоящего или придуманного – ваш персонаж считает лучшим в мире?

**Какую вещь вы цените больше всех прочих?**

Не просто любимая игрушка или ценный подарок – то, без чего вам жизнь не мила. Что-то личное и дорогое только для вас, связанное особыми воспоминаниями – опишите, какими.

**Чего вы больше всего боитесь?**

Опишите свой наибольший страх. Это нечто фантастическое (вроде чудовища в подвале) или вполне реальное («игра», в которую любит играть с вами дядя во время своих визитов).

**Что вы чувствуете, когда перепуганы?**

Когда чье-то ледяное дыхание обжигает шею, а глаза сами собой закрываются, лишь бы не видеть этот ужас – что вы делаете? Как вы пытаетесь защитить себя от созданий ночи? Вы молитесь? Вспоминаете счастливейшие моменты своей жизни?

**Как вы защищаетесь от чудовищ?**

У вас есть ритуал или трюк, который оберегает вас от любых чудовищ? Может, это особая жемчужина, полная магических сил? Или вы окружаете себя плюшевыми зверушками и куклами, которые не подпускают чудовищ?

**На что похожа ваша домашняя жизнь?**

Вы живете с обеими родителями, с одним или в приемной семье? И как они к вам относятся: любят, издеваются или игнорируют?

Ответив все эти вопросы – лучше всего в форме анкеты - следующим шагом станет переход к игровой механике и распределению характеристик. Таковых в игре три группы: Черты, Достоинства и Свойства. Рассмотрим подробнее каждую группу.

**Черты**

Черты отражают возможности и потенциал ребенка. Это Смекалка, Мускулы, Руки, Ноги и Дух.

**Смекалка** отображает ум, начитанность, творческую искру и сообразительность ребенка. Музыкальные гении, дети ученых и заучки часто обладают высоким значением этой Черты. У остающегося на второй год или просто медленно соображающего будет низкая Смекалка, однако не стоит думать, что при высоком значении персонаж всегда будет вести себя как гений. Все Черты отражают потенциал и у ребенка может просто не хватить возможности или смелости проявить себя.

**Мускулы** показывают физическую силу, выносливость и сопротивление болезням. Если ребенок ходит на занятия спортом, растет сорванцом или целыми днями ввязывается в драки, он обычно отличается высоким значением Мускулов. У слабых и болезненных детишек эта Черта занижена.

**Руки** отражают природную ловкость и умение совершать действия, требующие ювелирной точности. Эта Черта также важна в драках и персонажи с высоким значением Рук обладают прекрасной координацией движений. Те неуклюжие дети, у кого все валится на пол, вряд ли могут похвастаться этой Чертой.

**Ноги** отражают скорость и проворство ребенка. Посещающие гимнастические залы или танцы отличаются высоким значением, а страдающие отдышкой даже при быстрой ходьбе не могут похвалиться успешным применением Ног.

**Дух** соединяет в себе силу воли, бдительность и упорство, а также связан с такими Достоинствами, как Душа и Страх. Дух применяется, если некто – или нечто – пытается напугать ребенка. У детей с высоким показателем Страха обычно низкий Дух. Те дети, кто ощущают себя частью чего-то большего и имеют сформированные религиозные взгляды – неважно, в христианского Бога, у духов земли или ещё во что-то – могут продемонстрировать высокий Дух. Чувство одиночества перед лицом жестокой и бездушной вселенной проще всего передать низким значением данной Черты.

**Достоинства**

У каждого персонажа есть три Достоинства, играющие немаловажную роль в его жизни. Это Душа, Невинность и Страх.

**Душа** показывает, насколько много бессмертной части сохранил в себя ребенок. Душу на самом деле легко потерять и это приводит к поистине катастрофическим последствиям.

**Невинность** отражает внутреннюю чистоту, открытый взгляд и доверие. Часто обладатели высокой Невинности кажутся наивными – и во многом, они и являются таковыми. Невинности противостоит цинизм – чем меньше ребенок знает о том, как реально устроен этот несправедливый мир, тем выше Достоинство. Дети, чья жизнь окрашена в сплошные мрачные тона редко обладают высоким значением, а взрослые практически всегда утрачивают это Достоинство.

**Страх** показывает, насколько ребенок затронут силами Задверья. Чем выше это Достоинство, тем больше контакты с чудовищным миром запятнали внутреннюю целостность персонажа.

Подробнее о применении Черт и Достоинств будет рассказано далее.

**Свойства**

Как уже было ранее сказано, Черты отражают потенциал. Свойства раскрывают этот потенциал или препятствуют ему, хотя сами по себе не зависят лишь от одной Черты. Они включают огромное количество вещей, которые не передать системой из пяти Черт – от каких-то особенностей персонажа до взаимоотношений с окружающими. Именно Свойства добавляют драматизма в игру, делая ребенка более чем просто усредненным представителем своего возраста.

Приведенный ниже список – лишь примеры, и ваш Мастер может свободно добавлять любые Свойства, которые пожелает. Вы и сами имеете полное право рекомендовать ему желаемые нововведения, которые позволят вашему персонажу заиграть яркими красками.

Помните, что Свойства не обязательно брать, чтобы отразить какой-то аспект в личности или жизни вашего ребенка. Однако ситуация, взятая как Свойство, имеет непосредственный игромеханический эффект и показывает более важное влияние на персонажа, чем просто элемент биографии или отыгрыша.

Выбирайте Свойства, опираясь на здравый смысл и логику. Если Черты и Свойства начинают друг другу противоречить – персонаж с низким Духом обладает свойством Смельчак – то постарайтесь подыскать для подобного выбора убедительные объяснения.

Теперь, после того как мы описали вкратце биографию и познакомились с обозначениями характеристик, настало время их распределить.

**Очки создания**

Каждый персонаж получает равное своим полным годам количество очков создания. Например, если вашему ребенку 8 лет, то и начинает он с 8 очками.

**Черты**

Все Черты могут иметь значения от 1 до 5. Изначально все Черты равны 2 и могут быть повышены или понижены в ходе создания персонажа, чтобы отразить его особенности. Если вы повышаете Черту, это стоит 1 очко создания за 1 значения. Если вы понижаете черту, то получаете 1 очко создания за единицу значения. Полученные таким образом очки создания вы можете распределять куда пожелаете, однако ни одну Черту нельзя понизить до 0.

**Достоинства**

Душа изначально равна 10, Страх изначально равен 0. Душу нельзя понижать в момент создания для получения дополнительных очков – а вот Страх можно увеличить. Повышая Страх, вы получаете 1 очко создания за единицу значения, но повысить этот Достоинство можно не более чем до 2.

С Невинностью разговор особый. Её изначальное значение равно 13 минус полные года ребенка. Поскольку допустимый для игры возраст от 6 до 12 лет, это даст персонажам стартовое значение от 7 до 1. Чтобы повысить Невинность, нужно заплатить по 2 очка создания за единицу значения. Понижая Невинность – до минимума в 1 – вы получаете 1 очко создания за единицу значения.

**Свойства**

Все положительные Свойства стоят по 1 очку создания. Отрицательные Свойства дают то же количество очков создания при приобретении, если игрок решит их взять. Обычно максимальное количество положительных Свойств равно 10, но Мастер вправе изменять это число. На отрицательные Свойства ограничений нет.

Вот примеры Свойств:

**Положительные Свойства**

ПоложительныеСвойства раскрывают возможности персонажа в отдельных областях умений.

**Я обоерукий**

Ребенок может одинаково легко действовать правой и левой руками.

**Я артистичный**

Ваш ребенок прекрасно умеет выражать себя через искусство. Это часто помогает описать другим свои чувства и впечатления более точно – например, передать внешность чудовища или симпатию к новой однокласснице.

**Я атлет**

Ребенок – прирожденный спортсмен. Обычно это дети в Малой лиге или занимающиеся серьезной подготовкой среди юниоров – редко кто из тренеров упустит подобный талант.

**У меня есть связи**

Ваш ребенок знает кого-то влиятельного, кто способен ему помочь в случае неприятностей. Возможно, его мама – полицейская или папа – пожарный. А может, старший брат проходит практику в юридической кампании.

**Я крупный**

Ваш ребенок быстро растет. Он на 3-6 дюймов выше, чем положено при его возрасте и от того кажется старше.

**Я книжный червь**

Ребенка не оторвешь от книг. Это дало ему немалую эрудицию, особенно в вопросах, про которые он предпочитает читать.

**Я очаровашка**

Ваш ребенок внушает другим умиление. В то время как остальные дети получают примерно равное отношение, он всегда оказывается в числе тех, кого дополнительно похвалят и отнесутся со вниманием.

**Я сострадательный**

Животные и малыши ищут у вашего ребенка поддержки и сочувствия. Он оказывает успокаивающее влияние на собеседника и тот рад раскрыть перед ребенком свое сердце. Найти друзей – не проблема, да и общее мнение будет в целом положительным.

**Я смельчак**

У вашего ребенка хватит смелости посмеяться даже в лицо смертельной опасности… ну, по крайней мере, он так считает.

**Я все прекрасно запоминаю**

Память вашего ребенка безупречна. Он способен вспомнить даже отдаленные события и восстановить мельчайшие детали.

**Я верующий**

Ваш ребенок отличается стойкой верой. Это дает ему упорство и смелость выдерживать больше испытаний, чем другим. Вера не обязательно должна быть связана с религиозными взглядами его родителей или традициями общества – подойдет любое духовное учение, в истинности которого ребенок убежден всем сердцем.

**Я любимец семьи**

Ваша семья относится к ребенку с обожанием и снисходительна к любым его шалостям.

**Я шустрик**

Ребенок отличается стремительностью движений и способен убежать от большинства неприятностей, прежде чем станет поздно.

**У меня богатая семья**

В семье ребенка никогда нет недостатка в деньгах. Он живет в лучшей части города, всегда обеспечен и не знает отказа в своих прихотях.

**Меня ведут**

Есть тайные силы, которые подсказывают вашему персонажу вещи, о которых он не может знать. Эти знания приходят в форме видений, снов или интуитивных предчувствий и ребенок не может объяснить, откуда они взялись, и кто их посылает. Чаще всего эти послания полезные –если не для самого ребенка, то для окружающих.

**Я здоровяк**

Ваш ребенок редко болеет. Это не защитит его от серьезных угроз здоровью, но снизит вред от повседневных опасностей вроде обморожения и простуды.

**Я знаток ужасов**

Ребенок пересмотрел целые коллекции ужастиков и перечитал целые тома романов этого жанра. Никто не знает об ужасах столько, сколько он. Конечно, то, что он видел и читал, может не иметь ничего общего с тем, что обитает в его шкафу – но ребенок хотя бы будет готов к подобной встрече.

**Я знаток Интернета**

Все дети, у которых есть компьютер, быстро учатся использовать всемирную паутину для развлечений, но ваш ребенок знает огромное количество сайтов и архивом и находит нужную ему информацию быстрее своих сверстников.

**Я везунчик**

Вам часто улыбается удача, благодаря чему ребенок может перебросить один любой неудачный бросок раз в сессию.

**Я многоязыкий**

Каждый персонаж владеет своим родным языком, но с этим Свойством можно овладеть и другими языками, в том числе языком жестов и азбукой Брайля. Это Свойство можно приобретать многократно, каждый раз получая новый язык.

**У меня есть старший друг**

Кто-то старший опекает вашего персонажа и присматривает за его безопасностью. Часто это бывает полезно, особенно если вам нужно сделать или приобрести что-то, не положенное по возрасту.

**Я знаменитый**

Ваш ребенок один из известнейших учеников школы, района или своего социального круга. Другие дети немного завидуют и хотят на вас равняться.

**Я говорю странные вещи**

У вашего персонажа есть что-то вроде шестого чувства, которое заставляет его изрекать пророчества, предупреждать об опасности или просто сообщать остальным детям странные, но полезные вещи. Обычно эта сила не поддается контролю и проявляется в важные моменты или при возможной угрозе. Ребенок даже не знает, кто говорит его устами и может вообще не помнить, что сказал.

**Я учительский любимчик**

Да, ребенок может даже стыдится этого, но учителя его любят. Его оценки лучше, а последствия шалостей в школе намного ниже. Учителя зачастую относятся неплохо и к друзьям вашего персонажа, если не считают, что те слишком наглеют и оказывают дурное влияние.

**У меня видения**

Ваш ребенок может видеть вещи из-за пределов нашего мира, которые незаметны остальным. Эти видения могут приходить во сне, мечтах или поражать прямо средь бела дня. Чаще всего это предупреждения о надвигающейся беде или указания затаившихся под человеческой маской служителях Задверья.

**Я вундеркинд**

Ваш ребенок учится не просто быстро – нереально быстро. Он скорее всего, находится в профильном классе или участвует в олимпиадах и на лету разбирается с новой информацией.

**Отрицательные Свойства**

**Отрицательные** Свойства препятствуют в достижении своих целей вашему ребенку или просто мешают ему счастливо жить. Никто не заставляет их приобретать – разве что желание получить больше очков создания.

 **Я астматик**

У вашего персонажа астма и он не способен на длительные физические нагрузки и бег. Часто у таких детей чересчур опекающие их родители, не разрешающие им многое из опасений спровоцировать удушье.

**У меня некрасивое имя**

Может, вы не понравились своим родителям, а может что-то напутали при выдаче свидетельства о рождении или в роддоме. Как бы то ни было, ваше имя вызывает неприятные ассоциации и насмешки, вроде Эммы Свин или Гарри Тупса. Другие дети не упустят шанс сделать вас предметом своим издевок.

**Я ссыкун**

По утрам у вашего персонажа все время мокрая постель.

**Меня обижают в семье**

Возможно, ваши родители чересчур сильно верят в эффективность строгих наказаний или старшие братья и сестры считают своей грушей для битья – но как бы то ни было, дома вас часто обижают, наказывают и всячески заставляют чувствовать себя несчастными.

**Я паршивая овца**

Ваш ребенок не похож на своих родителей или все время доставляет им неприятности. Не раз ему приходится слышать нелестные слова в свой адрес и задумывается, в кого он такой уродился.

**Я задира**

Ваш ребенок привык решать все вопросы силой, от чего страдают соседские дети и одноклассники. Естественно, это не принесет ему ни уважения большинства взрослых, ни дружбу детей.

**У меня пальцы-сосиски**

Ваш ребенок роняет все, что попадает ему в руки – и никто не доверит ему даже чашку отнести, если не готов с ней распрощаться.

**Я жирный**

Ваш персонаж толстый и его вес больше обычного 5-20 фунтов.

**Я клоун класса**

Все так привыкли к вашим шуткам, что никто не воспринимает серьезнее, чем маленького дурачка. Часто от вас ждут проказ, а взрослые автоматически обвиняют во всех проделках именно вас.

**У меня отрыжка**

У вашего персонажа проблемы с тем, чтобы избавляться от желудочных газов – что вряд ли понравится вашим родителям за семейным столом или учителям в столовой.

**Мне нужны очки**

Ваш ребенок плохо видит и нуждается в очках или контактных линзах. Без них он получает -2 ко всем испытаниям и проверкам, требующим участия зрения.

**Я любопытный**

Персонаж не может удержаться, чтобы не сунуть свой нос во все новое и необычное. Естественно, он не думает об опасности и последствиях.

**Я шпана**

Другие видят вашего ребенка как малолетнего преступника и стараются оградить своих детей от общения с ним. Неважно, правдивы или нет их обвинения – главное, что отношения к вам соответствующее мнению.

**Я под присмотром**

Ребенок не ходит никуда без своего старшего брата или сестры. Может, так сказали родители, а может ваши братья и сестры сами считают вас не способным даже в магазин сходить без присмотра – но об уединении за пределами дома можно забыть.

**Я не могу ходить**

У вашего ребенка врожденная или приобретенная физическая травма, из-за которой он не может ходить. Возможно, это повреждение позвоночника, перелом ног или сильнейший сколиоз, но он вынужден прибегать к помощи инвалидной коляски и получает -3 на все проверки и испытания, связанные с Чертой Ноги. Однако и есть и малое утешение – благодаря этому ваши мышцы окрепли, и все проверки и испытания Черты Руки получают +1.

**Я соня**

Вы не просто не слышите будильника – даже пожарная сирена не заставит вас прервать свой сон. Пробуждение в школу превращается в настоящую битву для родителей… и вы вряд ли проснетесь, когда нечто вылезет из шкафа и направится к вашей кровати.

**Я плохо сплю**

Сон не идет к вашему ребенку. Он то и дело просыпается от любого шороха, всегда сонный по утрам и к вечеру клюет носом.

**Меня преследуют призраки**

Привидения и чудовища прямо-таки тянутся к вашему ребенку и легко находят его. Это может быть отдельный призрак или все окрестные – Мастеру следует продумать, что это за призраки и почему они избрали персонажа своей целью.

**Я глухой**

Персонажу нужен слуховой аппарат. Без него ребенок получает -1 ко всем испытаниям и проверкам, связанным со слухом.

**Я тормоз**

Ваш ребенок очень медлительный. Его речь и действия часто раздражают более энергичных людей и становятся поводом для насмешек.

**Я болею**

Вы тесно связаны с необходимостью принимать определенные медицинские препараты. В их отсутствие ваше здоровье резко ухудшается.

**Я хвастун**

Вашего ребенка легко подловить на хвастовстве. Он часто попадает в ситуации, когда вынужден отвечать за свои слова или подтверждать их.

**Я фанат**

Ваш ребенок выбрал себе кумира и наследует его во всем: одежде, манерах и поступках. Это зачастую снижает его кругозор и заставляет поступать лишь так, как поступил бы его герой.

**У меня фобия**

Ребенок боится чего-то до беспамятства: мышей, пауков, кошек, собак, числа тринадцать, темноты… список можно продолжать до бесконечности. Этот предмет, существо или явление должно быть распространенно и проявляться в игре, иначе Мастер может не давать за Свойство 1 очко создания. Фобию можно приобретать многократно, каждый раз выбирая новую.

**Я груша для битья**

Какой-то хулиган выбрал вашего персонажа целью номер один для своих побоев и издевательств. Он подстерегает его после школы и знает домашний адрес – и что ещё хуже, не боится ни учителей, ни родителей.

**У меня бедная семья**

У вашей семьи нет денег и потому вам все время приходится носить вещи из сэконд-хэнда и забыть про карманные расходы и новые игрушки.

**У меня грязный рот**

Ребенок часто нецензурно выражается и вообще, не следит за своими словами. Дети постарше могут его за это уважать – но родители и другие взрослые вряд ли одобрят такую манеру речи.

**Я трусишка**

Вашего ребенка легко напугать. Любая зловещая тень или звук в пустом доме способен довести его до холодного пота и дрожи.

**Я крикун**

Когда персонаж напуган, он начинает вопить и долгое время не может остановиться. При провале проверки Страха в придачу к обычным эффектам персонаж начнет громко кричать от ужаса.

**Я стеснительный**

Ребенок смущается говорить с окружающими, особенно с взрослыми и очень некомфортно чувствует себя в центре внимания.

**Я болезненный**

Ваш ребенок тяжело переносит любые болезни, даже простуду и головную боль. На время болезни он почти всегда остается в постели, пока не исчезнут все симптомы.

**Я тощий**

Вы худы, как спичка. Вычтите 5-20 футов из среднего веса своего возраста.

**Я тугодум**

Ваш персонаж с трудом усваивает даже простейшие вещи. Он может находиться в специализированном классе для отстающих или оставаться на второй год. Это не значит, что персонаж тут во всем на свете – просто учеба, запоминание и точные знания ему не даются.

**Я неразборчиво говорю**

У вашего ребенка проблемы с речью и зачастую окружающие могут понять его лишь через слово. Это может быть заикание, картавость, шепелявость или любой другой порок.

**Я неуклюжий**

Ребенок спотыкается, падает и толкает все, что оказывается рядом с ним. Естественно, его не приглашают на школьные танцы и за праздничный стол, а в спортзале все просто смеются с его «успехов».

**Я присматриваю**

У вас под опекой младший брат или сестра и вы должны всюду тягать эту малышню с собой. Часто младшие родственники бывают надоедливыми и из-за них многие планы приходится менять в последний момент.

**Я неудачник**

Персонажу не везет. Раз за сессию один успех по выбору Мастера превращается в неудачу.

**Я плакса**

Ваш ребенок хнычет по любому поводу, что не добавляет симпатии других детей.

**Правила игры**

Теперь, когда вы распределили очки, настала пора обсудить, как же все это работает. Рассмотрим броски, использование Черт и Свойств, а Достоинства оставим на следующую главу.

**Проверки и испытания**

Когда персонажа может подстерегать неудача, нужно пройти проверку или испытание. Разница вот в чем: противостоит ли вам кто-нибудь или нет? Если вы пытаетесь совершить действие, которому никто не мешает – открываете заевший замок, роетесь в шкафу в описках воскресного платья, едете на велике по неровной дороге – это проверка. Поверка совершается просто – бросьте шестигранный кубик и если значение ниже подходящей Черты или равно ей, то проверка прошла успешно и результат достигнут. Какая Черта подходящая очевидно по их описанию. Например, если пытаетесь найти дорогу из лесу, сделайте проверку Смекалки. При беге на скорость кидайте Ноги, при ловле брошенного вам мяча – Руки. Мускулы отвечают за силовые действия и выносливость, а Дух – за сопротивление страху и чужой воле (хотя при проверках о постороннем воздействии речь не идет).

Иными словами, если вы сидите ночью дома в одиночестве и пытаетесь совладать со страхом, то сделайте проверку Духа, чтобы не забиться под одеяло. Например, он равен 3 – выходит, что проверка будет успешной при результате на кубике 1, 2 или 3. Чем выше ваша Черта, тем больший шанс при проверке вы получаете.

Если кто-либо напрямую противодействует вашему персонажу – пытается схватить его, обыграть или иным способом помешать - то речь идет об испытании. При испытаниях оба соперника бросают шестигранный кубик, но каждый пытается получить число, равное или больше подходящей Черты соперника. Подходящая Черта определяется по смыслу испытания – в случае армрестлинга оба соперника используют Руки, а в процессе запугивания один может применять Мускулы или Смекалку, а другой защищаться Духом. Если один сделал удачный бросок, а другой нет – он и является победителем. Если оба совершили удачный бросок, то победитель тот, кто выбросил наибольшее число. Если числа равны, то результатом стала ничья.

Например, если вы пытаетесь объяснить учителю, почему не сделали свое домашнее задание, то используете свою Смекалку против его. Допустим, ваша Смекалка равна 2, а учительская – 4. Значит, вам нужно выбросить 4 и больше на кубике, а учителю всего 2. Поэтому всегда оценивайте свои шансы, вступая в испытание.

Если у вас есть Свойства, то обратите внимание на их описание. Самое важное – понять, если ли в описании механический эффект или они словесные. Имеющие механический эффект действуют так, как указано в описании – обычно модифицирую результат броска или дают иной эффект, а словесные подчиняются немного другим правилам. Словесное Свойство обязывает бросать кубик два раза, когда действие подпадает под описанную в свойстве ситуацию. Если Свойство положительное, из двух бросков выбирается лучший результат (наибольший для испытания, наименьший для проверки), если отрицательное – худший (наименьший для испытания, наибольший для проверки).

Например, Вундеркинд или Глухой – механические Свойства, поскольку имеют четко указанный эффект. Они не требуют бросать два кубика. А вот Неуклюжий или Здоровяк подразумевают, что попадая в данные ситуации (возможность что-то разбить или столкнуть и угроза болезни) персонаж будет бросать два кубика.

Если у персонажа в данной ситуации могут применяться несколько Свойств, то учитывайте, каких больше – положительных или отрицательных. Это и будет определять, какой эффект наступит. Неважно, сколько Свойств подходит под ситуацию – больше одного переброса кубика персонаж все равно не получит. Если количество подходящих Свойств равно – переброс не происходит.

Например, персонаж пытается убедить в чем-то одноклассников. Он владеет Свойствами Тощий, Неразборчивая Речь и Знаменитый и все они имеют значение для его слушателей. Поскольку два Свойства отрицательные, то персонажу придется бросить кубик два раза и выбрать худший вариант. Будь у него ещё одно положительное Свойство, подходящее под ситуацию – переброс бы не понадобился, потому что Свойства уравнялись.

Ещё примеры

Крид пытается затащить Тони в старый дом, а Тони в страхе пробует проскользнуть мимо тянущегося к нему противника. Это испытание и Тони использует Ноги 3 (пытаясь пробежать мимо), а Крид – Руки 4 (пытаясь схватить). У Тони нет никаких подходящих по ситуацию Свойств, а Крид имеет Свойство Пальцы-Сосиски. Тони бросает кубик и получает 5 – это успех (ему нужно получить равное 4 или больше). Крид из-за Свойства бросает кубик дважды, выбрасывает 4 и 2 и вынужден выбрать худший вариант 2 (Свойство отрицательное). Тони уворачивается от протянутых к нему рук и бежит прочь от дома, слушая летящие в спину проклятия Крида.

**Он меня толкнул!**

Физические противостояния, имеющие целью нанести урон, считаются сходным образом, разве что отдельно высчитывается наносимые повреждения. Обычно драка это испытание, но в случаях, когда ребенок не может сопротивляться или не ожидает нападения драку можно считать и проверкой.

**Часть первая: конфликт**

Последовательность заявок имеет значение – и потому каждый кидает кубик. Выбросившие наибольшее значение действуют первыми, остальные в порядке уменьшения. Имеющие равные значения считаются действующими одновременно. Обычно в случае драки каждый имеет возможность выполнить одно атакующее действие в раунд, прежде чем будет подсчитан урон, не считая испытаний, которые он вынужден пройти от чужих действий. Драка с множеством противников распадается на отдельные стычки, где соперники вступают в испытания по собственному выбору. Никто не мешает троим атаковать одного – каждая атака будет считаться как отдельное испытание. Эти защитные испытания не имеют никаких ограничений на своё число – лишь атакующее действие может быть одно. В случае если есть сомнения, был ли готов персонаж к атаке и может ли он войти в противостояние – обычно это происходит в первый раунд боя – Мастер может попросить сделать его проверку Смекалки или испытание, если враг аккуратно подкрадывается. При неудаче в первый раунд боя атаки по нему будут считаться проверкой.

Продолжим наш пример.

Крид все же догнал Тони и повалил его на землю (преуспев сначала в испытании Ног, а затем в испытании Мускулов). Мастер начинает с этого момента бой. Оба кидают кубик: 5 у Крида и 1 у Тони, что означает – Крид действует первым. Крид хватает камень и пытается запустить им в голову поднимающегося Тони. Это испытание Рук 4 (метнуть камень) против Ног 3 (вскочить и уклонится). Он выбрасывает 6 и 4, выбирает худший вариант (Пальцы-Сосиски по-прежнему играют роль), но даже при этом его результат успешен. Тони пробует увернутся, кидает кубик – и выбрасывает 3. Провал! Крид швыряет свой камень прямо в голову мальчику и наступает пора подсчитать урон.

**Часть вторая: нанесенный урон**

Когда результат испытания подразумевает, что урон нанесен, важно высчитать его значение. Вычтите число, которое вам нужно было набрать (защитную Черту оппонента в испытании) из вашего результата и прибавьте модификаторы оружия, если они учитываются. Этот результат не может быть ниже 1.

В нашем примере Криду нужно было получить 3 или больше. Он выбросил 4 и наносит урона в 1 (4-3). Тяжелый камень, который он использовал, дает +3 – итого общий урон, нанесенный Тони равен 4 единицам здоровья.

**Часть третья: уровни здоровья**

Есть несколько уровней здоровья, каждый из которых состоит из единиц. В каждом уровне столько единиц, сколько у персонажа значение Черты Мускулы. Когда один уровень заполняется, урон начинает переноситься на следующий – и так далее, пока не будут исчерпаны все или бой не прервется ранее.

У Тони Мускулы равны 3 и это значит что у него по 3 единицы в каждом уровне. Нанесенный урон полностью заполняет уровень «я в порядке» и единица переходит на уровень «мне нехорошо»

**Часть четвертая: повторять до победы**

После того как все игроки совершили свое активное действие, фаза обновляется и начинается сначала. Одни Мастера требуют заново бросать кубик, чтобы определить инициативу ходов – другие довольствуются первоначальным результатом.

**Камни и палки**

Хотя дети чаще всего дерутся голыми руками и ногами – а иногда и зубами – иногда возникает необходимость просчитать модификатор урона от тех или иных предметов. Это примеры, на основании которых Мастер может создавать свои модификаторы для любого оружия.

Мускулы от 1 до 2 – модификатор +0

Мускулы от 3 до 4 – модификатор +1

Мускулы 5 – модификатор +2

Ручной топорик – модификатор +3

Карманный нож – модификатор +1

Кухонный нож – модификатор +2

вилы – модификатор +5

маленький камень – модификатор +1

большой камень – модификатор +3

металлическая труба – модификатор +4

деревянная бита – модификатор +4

алюминиевая бита – модификатор +6

**Игра с огнем**

Никого не радует мысль о детях с огнестрельным оружием в руках – и в этом действительно нет ничего хорошего. Мастеру не следует разрешать начинать игру с огнестрельным оружием – это нелогично, поскольку дети не имеют к нему доступа в большинстве стран. Однако иногда им все же приходится его применять и вот как это происходит.

Чаше всего выстрел это испытание против Ног цели. Если жертва стоит на месте и не пытается уклониться, выстрел будет проверкой против Рук стрелка. В остальном отличий от ближнего боя нет.

Легкий пистолет – модификатор +10

тяжелый пистолет – модификатор +15

винтовка – модификатор +12

автомат – модификатор +8 за каждую пулю (обычно от 3 до 10 пуль в раунд на усмотрение стрелка)

дробовик (вблизи) – модификатор +30

дробовик (издали) – модификатор +15

Мастер может назначать дополнительные проверки на Руки при отдаче или стрельбой очередью.

**Это больно, мамочка…**

Вот какими уровнями здоровья обладает персонаж.

**Я в порядке**

Пока все единицы здоровья не заполнены, персонаж получает лишь синяки и ссадины.

**Мне нехорошо**

Пока все единицы здоровья не заполнены, персонаж испытывает боль, но не несет никаких штрафов.

**Мне плохо**

Пока все единицы здоровья не заполнены, персонаж испытывает сильную боль и все его Черты получают штраф -1 (до минимума в 1).

**Мне жутко больно**

Пока все единицы здоровья не заполнены, персонаж едва движется от боли и все его Черты получают штраф -2 (до минимума в 1).

**Мне уже все равно**

Когда персонаж достигает этого уровня, он теряет сознание. Если все единицы здоровья этого уровня исчерпаны, ребенок умирает.

**Лечение**

Дети на удивление стойкие и даже без помощи медицины восстанавливают 2 единицы здоровья в день пока их уровень не опустился до «мне жутко больно». На этом уровне и ниже они восстанавливают по 1 здоровья в день, пока не излечатся до «мне жутко больно» - откуда снова начинают регенерировать по 2 единицы.

**Медицинская помощь**

Хотя лежать дома, пить бульон и смотреть мультики вместо школы не так уж и плохо – при серьезных проблемах со здоровьем это может растянуться на недели и месяцы. Поэтому в момент нанесения раны неплохо оказать пострадавшему первую помощь – скауты, ау?! Первая помощь оказывается лишь один раз в сцену и только сразу после получения урона. Нельзя ускорить выздоровление, обрабатывая полученные в прошлых сценах травмы или делая перевязку чаще раза в сцену.

Первая помощь – это проверка Смекалки. При успехе за каждую единицу ниже значения Смекали восстанавливается 1 здоровья. Например, если Смекалка 4 а выброшено 2, больной вылечит 2 единицы урона. Заметьте, что при равном значению Смекалки броске действие будет успешным, но оно лишь избавит на сцену от возможных штрафов вместо восстановления здоровья.

Медицинская помощь в больнице куда эффективнее. Её можно проводить раз в сутки по тем же правилам, но каждая разница в значении Смекалки и успешном результате броска восстанавливает по 2 единицы здоровья и 2 единицы дополнительно. При равном значении персонаж не только избавится от штрафов на сцену, но и восстановит эти 2 единицы.

Польза от помещения в больницу очевидна, но этот процесс сопряжен с большими проблемами. Любые раненые дети тут же привлекают внимание полиции и социальных служб. Никто из этих специалистов не отнесется с пониманием к рассказам о чудовищах, которые оставили на вас свои следы. При повторении подобного вас даже могут изъять из семьи – и хотя в случае некоторых жестоких родителей это может считаться благом, для большинства нормальных семей подобное будет катастрофой вселенского масштаба. Кроме того, медицина бессильна против эмоциональных и психических травм, как и против разрушения души.

**Испуг**

Столкнувшись со сверхъестественным, ваш ребенок должен сделать бросок на проверку Страха, чтобы успешно сопротивляться ужасу и сохранить самоконтроль. Это проверка Духа и если она успешна, то персонаж справляется с ужасом – но в противном случае он должен сделать ещё один бросок и результат на кубике определит последствия. Некоторые Свойства – например, Крикун – также влияют на возможное поведение при провале проверки Страха.

После удара Крида, зрение медленно возвращается к Тони. Все плывет перед глазами – и в этот миг на грани потери сознания Тони видит, что с Кридом что-то не то. Его тень гуще и словно движется, а в застывших глазах виден холодный отсвет. На секунду вместо лица его обидчика проступает другой лик – мертвый, разложившийся незнакомец смотрит на мальчика и его воля движет тело Крида, заставляя снова поднять камень.

Тони в ужасе от увиденного. Он делает проверку Духа, который равен 3. К несчастью, он выбрасывает 5 – провал. Мастер кидает кубик, чтобы выбрать последствия и сверятся с таблицей. Выпало 3 – и Тони пытается убежать, не обращая внимания на угрозу еще раз получить камнем – страх руководит его действиями.

Результаты броска при провале проверки Страха:

1 – вы дрожите и заикаетесь пару минут.

2 – вы вопите и прячете лицо пару минут.

3 – вы бежите со всех ног, что есть сил.

4 – вы обмочились.

5 – вы теряете сознание на 2к6 минут.

6 – мы впадаете в ступор на 2к6 минут и получаете 1 Страха.

**Глава 2 Детские достоинства**

В этой главе мы рассмотрим Достоинства, которыми обладают персонажи-дети. Это Душа, Невинность и Страх. Душа – хрупкая и неотделимая часть ребенка, которую так легко ранить, мучить, утратить или даже разрушить – и так сложно исцелить. Невинность и Страх – два основных компонента не только любого детского персонажа Малых Страхов, но и самой концепции этой игры. По этой причине данные правила невозможно рассмотреть лишь в механическом аспекте – главенствующую роль играет ролевое отражение их значений. В этом разделе мы дадим советы и примеры для игроков и Мастера, но вы сами определитесь, как наилучшим образом применить это в ваших играх. Кроме того, здесь описана система Магии Поверий – способность детей превращать свое воображение в могущественное оружие против сил Задверья.

**Душа**

Душа – ценнейшая часть вашего персонажа. Даже врагу не пожелаешь утратить свою душу – это судьба хуже смерти. Если нечто высасывает жизненную эссенцию, то гибель тела будет лишь началом страданий, ожидающих душу. Нет, небытия не наступит. Похищенная душа находится в состоянии, которое можно назвать лишь кошмаром наяву – сравнимым с перевариванием всего её составляющего в чьем-то желудке и погружением в худшие моменты её жизни и страшнейшие опасения.

**Утрата Души**

К счастью, потерять душу не так уж просто. В основном, лишь атаки некоторых чудовищ способны ранить души – например, этим промышляет Бугимен, Король Алчности. Его желание завладеть бесценной частью бытия подстегивает неумолимый голод по человеческой эссенции – особенно детской. Утративший душу превращается в существо, зовущееся Затененным. Вскоре его тело умрет или переродится – а бессмертная частица познает бесконечность жутких мучений в утробе своего похитителя – своем персональном аду.

**Восстановление Души**

На самом деле лишь детская чистая вера способна возродить раненую душу. Не обязательно вера родителей или доминирующая религия в регионе – лишь бы это была вера во что-то высшее, соединяющее детей и вселенную. На самом деле, какова бы ни была природа Высших Сил, они теснее всего связаны с человеком, пока он не достигнет тринадцати лет – и эту связь можно использовать для исцеления души.

Но не стоит думать, что одной веры хватит. Нет, вы должны найти похитителя души и вступить с ним в схватку, призом которой будет душа. Это похоже на перетягивание каната – с той лишь разницей, что в случае вашего проигрыша чудовище получит ещё одну душу (если речь идет о спасении чужой души) или жизнь (если сама жертва пытается вернуть принадлежащее себе). Возвращение души не защищает от дальнейших попыток существ Задверья украсть её – и может даже сделать желанным призом такую сложную добычу.

Ребенок, имеющий Свойство Верующий может бороться за любую чужую душу – обычно это подразумевает выполнение ритуалов его веры, молитв к Высшей Силе или других обрядовых действий. В остальных случаях можно спасти душу своего друга или родственника – но не постороннего человека. Каждый может сражаться за свою собственную эссенцию – но зачастую у жертвы просто не остается достаточно воли на эту борьбу.

С точки зрения механики, выигранная битва с похитителем возвращает 1 пункт Души. Попытка отвоевать дальнейшие потребует немалой сообразительности – редко какое чудовище настолько тупое, чтобы дважды попадаться на те же уловки или вступать в бой на невыгодных условиях. Сам бой происходит исключительно в ролевом контексте – броски не требуются. Важно найти противоположность страху, нечто близкое как поглощенной душе, так и самому сражающемуся – и противопоставить это чудовищу. Это может быть чувство дружбы и доверия, веселье и пережитые счастливые мгновения, мечты и надежды. Мастер не должен позволять без качественного отыгрыша выигрывать схватку за душу.

**Затенение**

Порча, поражающая душу – известная среди детей как Затенение – одно из жесточайших вещей, которое чудовище из Задверья может сделать с ребенком. У Затененного душа постепенно поглощается страхом, питая Задверье в момент своего распада и привлекая чудовищ, как кусок свежего мяса привлекает голодного хищника. Тело, разум и душа постепенно деградируют, пока яд распространяется. Даже внешне ребенок меняется – его кожа становится бледной, а сам он кажется хрупким и болезненным. Чем дольше зашел процесс, тем больше кожа становится похожа на алебастр. В памяти появляются провалы и ребенку все тяжелее на чем-то сосредоточится. Иррациональный страх не отпускает его ни на секунду, все нарастая и нарастая, как снежный ком. Силы Задверья могут легко вселяться в таких детей или подчинять их своей воле.

Затенение начинает развиваться, когда значение Души падает до 6. До этого травмы души вызывают депрессию и тревогу – но на уровне 6 ребенок погружается в страх и кожа начинает менять свой цвет. Взгляд пустеет, а временами сменяется чем-то чудовищным и злобным – глазами глядящих через него чудовищ. Если значение Души падает до 4, то опасность становится катастрофической – любое существо Задверья может без проблем вселится в ребенка. Его кожа белеет до снежного оттенка, речь сбивается, он не контролирует собственные движения и начинает испытывать приступы удушья. Галлюцинации окружают жертву – тени ужасных тварей бродят вокруг а мир кажется спрятавшимся за грязной пеленой. Единственные источники света – религиозная атрибутика и церкви, но стоит жертве к ним приблизиться, как головная боль гонит её прочь. Голоса окружающих звучат отдаленных эхом и их переполняет угроза и ненависть.

При значении 3 температура тела поднимается до 39 градусов Цельсия и он погружается в бред. Любые попытки врачей остановить эту прогрессию бесполезны. Затенение либо вообще не имеет привычных симптомов, либо его принимают за что-нибудь другое – тут играет роль тот же покров неверия, что ограждает взрослых от восприятия чудовищ. Врачи могут считать болезнь гриппом и не замечать белую кожу – и лишь другим детям откроется истинная картина чудовищной порчи. На самом деле, попытки медицины помочь лишь удушают состояние – медикаменты истощают организм, и так уже подкошенный Затенением.

На этой стадии уж не нужны дальнейшие атаки чудовищ – каждые 48 часов ребенок теряет 1 Души. Когда она опускается до нуля, ребенок умирает или впадает в кому и становится пустым сосудом для тварей Задверья. Его распадающаяся душа уносится в Задверье – в темный кошмар, из которого уже не проснется.

**Это финал.**

**Перетягивание каната**

Как уже говорилось ранее, единственный способ спасти душу – вырвать её из лап похитителя. Иногда таких похитителей может быть множество – когда одного ребенка истощают разные чудовища. В таком случае нужно бороться с каждым, как бы безнадежно это не звучало. По слухам душа и тело связаны незримой серебряной нитью, и близкие люди жертвы иногда видят эту нить как мельтешение краем глаза или секундное видение. Нить всегда тянется к открытой трещине в мирах и уводит в Задверье. Если пройти по ней, то неизбежно найдешь похитителя – или точнее, он сам тебя найдет.

Далее нужно драться всей силой своей веры в победу. Иногда противостояние выглядит как физическое, хотя по своей природе символизирует нечто другое – например, бег от чудовища по лабиринту может отражать присущее ребенку умение скрываться от опасности. Иногда это поединок воли – способность ребенка сохранить перед лицом твари самообладание и смелость. А иногда хитрость – единственный помощник в битве с Королями, которых другим способом не одолеть. Все, от игр в загадки до попытки выторговать душу может служить формой боя. Но, как уже говорилось, это восстанавливает не более единицы Души в случае победы. Это жестоко и нечестно – но, как понимают рано или поздно все дети, вселенная вообще бездушное место.

**Невинность**

Чудовища любят невинных. Те, чье значение Невинности равно 10 – их первоочередная цель, самое лакомое блюдо, которое можно только желать. Чем ниже Невинность, тем менее желанна для чудовищ добыча – но низкая Невинность оставляет в ребенке все меньше сил противостоять потусторонним ужасам. Расплата за относительную безопасность – отказ от вложенного Высшими Силами уникального дара, который теряется в процессе взросления. Более 99% всего человечества утрачивает свою Невинность в возрасте 13 лет. Это естественный процесс, стадия жизни – каждому времени предназначен свой взгляд на мир. Однако есть ситуации, которые меняют размеренно взросление души, замедляя или ускоряя его. Обитатели Задверья смотрят с жадным предвкушением на юных, чьи души ещё не огрубели – и с презрительным пренебрежением на всех, утративших Невинность. Да, взрослые не видят чудовищ и мало привлекательны в качестве пищи – но у них совершенно никакой защиты от потусторонних сил Задверья. В них можно вселяться, ими можно управлять, обратить в своих подручных – и для чудовищ нет любимей забавы, чем сделать врагами своей жертвы окружающих её близких людей.

**Утрата Невинности**

Есть много жутких способов, как разрушить детскую Невинность. Нельзя сказать, что все они не оставляют возможности сопротивляться этому процессу – напротив, шанс есть всегда. Вот общее правило: в каждой ситуации, грозящей потерей Невинности, персонаж должен сделать проверку Духа. Все подходящие Свойства – положительные и отрицательные – учитываются, как обычно. Однако к броску кубика прибавляется количество единиц Невинности, которые должен был потерять персонаж в результате ситуации. Если даже после этого проверка успешна – персонаж не теряет Невинность.

Например, Маргарет 8 лет. Её Невинность равна 5… пока она не увидела как какой-то психопат вечером в парке замучал собаку до смерти просто забавы ради. Увиденное шокировало девочку до глубины души – и Мастер считает, что это способно отнять 1 Невинности. Игрок делает проверку против Духа Маргарет, равного 4. Выпадает 2, к нему прибавляется 1(столько Невинности отнимает увиденное) – результат 3. Это меньше 4, поэтому Маргарет, плачущая и испуганная, все же находит в себе силы сохранить свою духовную чистоту.

**Жестокость**

Детские глаза видят все. Многое из увиденного – радостные и волнующие мгновения, но другие вещи навек корежат неокрепшую психику. Такие вещи, как убийства, изнасилования, война шокирующие для любого – но для детей они просто сокрушительны. Вещи, которые им не понять, не объяснить… раскалывающие их мир и чувство безопасности. Жестокость, особенно обращенная на них же – это яд, выжигающий Невинность. Да, ребенок может приспособиться, принять подобное как часть своей жизни – но тогда он мгновенно утратит всю Невинность без возможности сопротивляться процессу. Таких детей называют Ослепшие - дети, выгоревшие в пламени цинизма, впустившие в свои души холодное равнодушие – единственное, что могло послужить им защитой.

Есть страшная легенда, которую любят цитировать обитатели Задверья – о приближающемся Слепом Времени. Дне, когда каждый ребенок будет вынужден стать Ослепшим – лишь бы спастись от затопившей мир жестокости. В этот мрачный час Высшие Силы навек утратят связь с землей – и Задверье поглотит нашу вселенную, построив на её месте бесконечный ад.

**Некоторые считают, что это время стремительно приближается…**

Жестокость трудно передать механически. Можно лишь порекомендовать, что насилие над детьми в любых формах, отнимает от 1 до 3 единиц Невинности. Обычно эта потеря происходит не чаще раза в неделю – даже если сами факты насилия случаются куда чаще. Если за период происходит множество жутких событий, способных отнять разное количество Невинности – выбирается наихудший для ребенка вариант. Если это насилие совершают близкие люди – прибавьте ещё единицу. Как и в других случаях, кроме Ослепления, этому можно сопротивляться – но если ребенок ежедневно сталкивается с побоями, издевательствами или унижениями – рано или поздно он все равно сломается.

Иногда у игроков возникает вопрос, что считать насилием, вызывая споры о детской агрессии или применении наказаний. Избегая юридических формулировок, скажем лишь – насилие это то, что наносит душе ребенка травму. Обсудите с Мастером сами, считаются ли телесные наказания или драки в школе насилием на основании того, как на это реагирует конкретный ребенок.

**Примечание автора**: помните, что это лишь игра. Жестокость – не та вещь, которую в любой форме нужно переносить на детей и важно, чтобы все игроки это понимали. Применяйте эти вещи в своей игре, лишь когда они служат сюжету или воплощению идей хроники, а не просто так – и только в пределах игры. Помните, что в реальности нет никакого Задверья – мы сами, увы, часто становимся худшими чудовищами для своих чад…

**Участие в жестокости**

Если ребенок сам становится активным участником жестоких действий – убивает, мучает или наслаждается издевательствами – то удвойте количество единиц, которые он может потерять. Зачастую это автоматически лишает персонажа возможности сопротивляться потере Невинности – слишком много приходится прибавлять к результату броска. Обычно такие дети быстро превращаются в Ослепших – лишь бы как-то примириться с содеянным.

**Взросление**

С каждым днем рождения от нас уходит что-то неуловимое. Дети хорошо знают цену, которую приходится платить за раскрывающиеся ворота в мир взрослых. Каждый новый год их жизни отнимает частицу Невинности – и к 13 годам в большинстве случаев она исчезает целиком. Весна жизни заканчивается, переходя в лето…

Каждый день рождения требует сопротивления утрате Невинности и в случае неудачи персонаж теряет единицу. Начиная с 13 лет, каждый день рождения отнимает уже по 3 единицы – что оставляет весьма малые шансы сохранить Невинность хотя бы до совершеннолетия. Безусловно, единицы умудряются оставаться Невинными значительную часть своей жизни – но подобное исключение, а не правило.

**Невосполнимая потеря**

Невинность невозможно восстановить. Не трата очков опыта, ни другие способы не способны вернуть тот чистый взгляд на мир и естественную для ребенка веру. Если персонаж теряет единицы Невинности – это навсегда.

**Ослепление**

Что же происходит, когда под влиянием возраста или сокрушающей жестокости мы перестаем воспринимать мир глазами детства? Что от нас уходит, оставляя лишь смутные щемящие воспоминания и легкое чувство невосполнимой потери? Это зуд раздражает – и мы стареемся побыстрее выбросить из головы все то, что ранее составляло суть нашей жизни.

Мы стали взрослыми? Или Ослепли?

**Это одно и то же.**

Слепота закрывает нам глаза на Страх. Мы больше не боимся чудовища в шкафу. Не верим в чудо. Не впитываем, как губка, всю новизну жизни.

Отныне в нашей жизни есть причины и следствия. Есть неизбежное зло – но это зло человеческое, с которым мы смирились. Мир жесток и не стоит пытаться его улучшить. Главное – жить своей жизнью и верить, что другие – взрослые, социальные службы, власти – решат проблемы, которые вас не касаются.

Мы больше не верим в чудовищ. На самом деле, мы их больше не видим – и, наверное, никогда не видели. Просто разыгравшееся воображение, чья-то шутка или отторжения реального факта. Спросите психологов, они найдут какое-нибудь заумное объяснение. Оборотень, крадущийся у вас под окном – лишь бродячая собака. Этот клоун, безусловно, психопат – но он не пожирающее души чудовище. По ночам скрипят старые стены, а не когти невидимых гоблинов. Машина едет сама собой не потому, что в ней обитает дух – просто сломалась коробка передач.

Но есть одна вещь, которую не хотя признавать Ослепшие. Да, вы больше не интересуете чудовищ в качестве пищи.

Теперь вы можете стать инструментом их воли.

**В стране слепых…**

Всех взрослые старше тринадцати лет сталкиваются с одной из трех судеб. Они либо проходят Ослепление, становясь одними из безликих миллионов, либо превращаются в Пустых. И лишь немногие сохраняют Невинность, становясь Одаренными – редкими, словно капли воды в пустыне.

С Ослеплением уже все было сказано. Дети и взрослые, побежденные цинизмом и серыми цветами, отгородившиеся от страха и принимающие зло как часть мироздания – они составляют большую часть населения планеты.

Пустые – немного другое. Они тоже Ослепшие, но при этом их разумы частично выело населяющее Задверье зло. Общество зовет их психами и экстравагантными чудиками, но на самом деле они чистый сосуд, в который чудовища добавляют свою отраву и свободно вселяются. Хотя вселится можно и в Ослепшего, с Пустым для этого не требуется никаких усилий. Их руками совершались чудовищные акты и такие существа как Теневики просто обожают использовать этих марионеток в своих забавах. Ослепший отец или мать может видеть поступки своих детей в черном свете под влияниям чудовищ – но они никогда не сделают с детьми того, на что способны одержимые Теневиками Пустые родители.

Наконец, Одаренные невероятно редки. Каким-то чудом – чаще всего просто благодаря везению, им удается сохранить свою Невинность, веру в чудовищ и незамутненный взгляд. Одаренные рано или поздно все же проигрывают схватки с миром, становясь в лучшем случае Ослепшими – они успевают завести слишком много врагов по ту сторону реальности, чтобы уйти безнаказанно. Однако среди детей ходит легенда о Синем Человеке – бывшем полицейском, сумевшим сохранять свою детскую веру так долго, что Высшие Силы наделили его полной неуязвимостью к Страху. Говорят, Синий Человек ходит по ночным дорогам и спасает детских беспризорников и или приходит в дома жестоких родителей – и вершит правосудие. По крайней мере дети в это верят… но даже если Синий Человек действительно существует, он все равно успевает прийти лишь к одному из ста ждущих помощи…

Говорят, есть ещё одна категория, но об её существовании ходят лишь смутные кривотолки. Дескать, отдельные Одаренные приходят к мысли, что сущность детей – страдать от ужасов вселенной и делают все, чтобы причинить им как можно больше зла. Они не превращаются в Ослепших, хотя непонятно, как такое возможно – но служат Королям напрямую, выполняя роль их агентов или просто приносят как можно больше зла всем встречным детям. Если эти загадочные взрослые, которых называют Осенними Людьми, встречаются не только в детских страшилках – это едва ли не худшие чудовища, потому что осознанно предали свою искру детства во власть тьмы.

**Страх**

Страх лежит в сердце Задверья и он его лучшее оружие. Каждое из чудовищ питается Страхом – кто в чистом виде, кто вместе с детской плотью или слезами. Голод Страха гонит монстров на вечную охоту – и худшим наказанием от Демагога становится запрет на питание. Существа, наказанные этим клеймом, никогда не могут насладиться Страхом своей жертвы – но не перестанут его желать.

**Получение Страха**

Самый простой способ набрать единицы Страха – провалить бросок на проверку Страха и выкинуть 6 в таблице последствий. Однако есть и другие способы – например, вселится в ребенка. Существа, которые на это способны, заставляют совершать проверку Духа в начале каждого дня, который они проводят в теле своей жертвы. Провал приводит к получению 1 Страха.

**Избавление от Страха**

Самый простой способ избавления от Страха – отрицание самого пугающего факта, но это путь к Ослеплению. Детям, желающим сохранить Невинность, стоит избрать другой метод – яркие впечатления, присущие только их возрасту. Это могут быть совместные игры или увлекательные прогулки – главное, чтобы ребенок не был один. Дети со Свойством Верующий могут вытеснять из своей души Страх с помощью выполнения действий с религиозной подоплекой – чтением Библии или искренней молитвы.

В любом случае, когда ребенок выполняет соответствующее действие, он должен сделать проверку Духа. При успехе он избавиться от 1 Страха.

**Безумие**

Обычно причин безумия может быть множество – от заболеваний до пережитых травм, но в рамках игры мы обратим внимание, прежде всего на последствия постоянного пребывания под властью Страха. В то время, как взрослые будут обсуждать изменения гормонального баланса или подсознательное переживание травмы, дети знают куда лучше – существа, обитающее во тьме, любят сводить их с ума. И никакие консультации психотерапевтов и новейшие препараты не спасут от безумия, вызванного Задверьем – этим сосредоточием кошмаров. Обычно безумие служит лишь первой ступенью к тому, что душу ребенка поглотят монстры, а он сам превратится в Затененного.

Обращаясь к игровой механике, как только значение Страха персонажа достигает 4, ребенок начинает испытывать постоянное, хотя и легкое беспокойство. При Страхе 5 у ребенка возникает нервный тик и заикание. Когда значение достигает 6, развивается паранойя. Персонажу кажется, что все вокруг что-то задумали или имеют к нему недобрый интерес. Друзья кажутся притворщиками, затевающими какую-то пакость. Все броски, исключая броски с положительными Свойства, совершаются двумя кубиками и выбирается худший вариант. Броски с положительными Свойствами осуществляются одним кубиком, будто обычные. При значении Страха 7 паранойя прогрессирует. Все, похоже, следят за каждым вашим шагом и подают друг другу малозаметные знаки. Обычный урок превращается в перемигивание учительницы и класса с целью выбрать подходящий момент нападения. Нападения на вас, разумеется.

Когда Страх достигает 8, доверие исчезает целиком. Для ребенка больше нет своих – он остался наедине с целым миром врагов. Все броски совершаются с двумя кубиками и выбирается худший вариант – положительные Свойства не играют никакой роли. Личность начинает подвергаться другим симптомам безумии на усмотрение Мастера: маниакально-депрессивному психозу, немотивированной агрессии, провалам памяти.

Значение 9 – это надлом. Паранойя так сильна, что ребенок больше не сможет общаться с окружающими или находиться в их обществе. Он или бежит из дома, или уходит в себя. При Страхе 10 безумие поглощает его разум целиком и персонаж выбывает из игры.

Есть три самых распространенных психоза, вызываемые ростом Страха: шизофрения, маниакально-депрессивный психоз и множественность личности. Мастер совместно и с игроком может вводить и другие виды сумасшествия, если они более соответствуют личности персонажа.

**Шизофрения**

Основной признак – размывание границ между здравым смыслом и иррациональным, реальностью и бредом, помноженный на нелогичные и опасные поступки. Все это делает шизофрению серьезной проблемой, с которой не может справиться даже современная медицина. Лишь долгое лечение способно вернуть маленького шизофреника к реальности, вытеснив воспоминания об ужасах, сокрушивших его рассудок.

**Маниакально-депрессивный психоз**

Основные симптомы – постоянные перепады психики от одной крайности к другой. Подавленное состояние сменятся возбужденным от малейшего раздражителя или без оного. Одну секунду ребенок готов бороться с надвигающейся бедой, а в другую впадает в пассивную обреченность от осознания всемогущества злых сил.

**Множественность личности**

Основные симптомы – наличие нескольких несвязанных между собой личностей в теле ребенка, некоторые из которых могут казаться старше или младше своего реального возраста. Подобное происходит после пережитой травмы, когда сознание хочет оградить себя от неприятных переживаний – но психоз может возникнуть и после попытки спасения похищенной части души, когда она неудачно возвращается в тело.

**Сила Поверий**

Медвежонок, охраняющий твой сон. Браслет матери – отданный в подарок на день рождения, после которого она вскоре умерла. Хлебные крошки и водяной пистолет. Вещи, которые дарят уверенность в себе – и действия, которые стали ритуалами и традициями детей.

Все это способно открыть доступ к внутренним резервам ребенка, помноженным на суеверия окружающего мира. К силе, питаемой Невинностью – искрой души.

К силе Поверий.

Поверья – это ось. Ось между Высшими Силами и Задверьем, в центре которой лежит чистое детское сердце. Это лучшее оружие, которым дети могут сражаться против чудовищ, когда ночь вступает в свои права.

И это сила, которую они неизбежно теряю, взрослея.

**Правда о Поверьях**

Есть несколько правил, которые должны знать игроки – но которые лежат вне понимания персонажей. Помните, что для детей Поверья работают потому, что они в них верят – а вера не требует объяснений.

**Поверья действуют лишь в присутствии сил Задверья**

Поверья – меч и щит против сверхъестественного врага. Когда ребенок оказывается рядом с чем-то потусторонним, его внутренний голос пробуждает спящую силу и оживляет магию. Поверья ничем не помогут в других ситуациях.

**Поверья не действуют в присутствии Ослепленных**

Цинизм убивает веру. Ни один взрослый не способен увидеть магию – более того, само их присутствие делает магию невозможной. Кукла не оживет в присутствии родителей, меловой круг не защитит от взрослых. Все дети быстро учатся скрывать за своими играми истинную силу, которой наделены – ведь им все равно никто не поверит.

**Поверья не требуют анализа**

Если ребенок заставил свой велосипед ехать сам по себе, чтобы тот быстрее умчал его от оборотня – что произошло? Действительно ли магия оживила мертвый предмет или ребенку лишь казалось, что велосипед едет сам? Меняется ли сама реальность или это лишь игры восприятия?

Правильный ответ – какая, к черту, разница? Присутствующие дети увидят то же проявление магии, потому мало забивают голову причиной и следствием. Неважно, что произошло – лишь бы оно действовало.

**Поверья не могут сделать то, что ребенок сам не в силах**

Сила Поверий способна оградить от чудовищ, нанести им вред, помочь себе или другим при столкновении с темными силами – но она не может творить истинные чудеса. Можно надеть бабушкину шаль и удачно взобраться на крышу, прячась от зомби – потому что ребенок теоретически сам способен туда забраться. Но взлететь – нет, это выше его сил.

**Поверья имеют узкую направленность**

Основное предназначение Поверий – защищать детей от чудовищ. С их помощью невозможно насытить себя, вылечить раны или изменить внешность. Как и любой инструмент, Поверья нужно использовать по назначению.

**Примечание автора:** применение Поверий и их границы лежит исключительно в компетенции Мастера и должно соответствовать духу игры. Большое количество явной магии, вроде оживающих игрушек или метания в монстров молний из вашей воздушки способны расшатать атмосферу. Задайте себе вопрос: насколько сказочной будет игра? В реалистичной и мрачной истории лучше использовать Поверья как случайные совпадения, идущие на пользу ребенку – без внешних спецэффектов.

**Система**

Как бы не применялась детская магия, её механизм примерно одинаков. Взвывая к силе Поверий ребенок должен сделать небольшой импровизированный ритуал, соответствующий цели действия – оградить кровать игрушечными солдатиками, бросить в чудовище нюхательный табак или пропеть считалку задом-наперед. Эти действия, в зависимости от смысла, могут занимать считанные секунды – или длиться часами, вроде приема ванны с розовыми лепестками, чтобы его не унюхали оборотни.

В конце ритуала нужно сделать проверку против половины Невинности (округляя верх). При успехе Сила Поверий сработает. Если ребенок только что совершил неудачную проверку Страха и призывает Поверья, бросьте два кубика и выберите лучший результат. Это объясняется тем, что страх за свою жизнь и желание спасения питают веру. Подходящие по смыслу Свойства также учитываются при использовании Поверий.

Помните, что ребенок не может знать, подействовал или нет этот призыв силы. Игроку следует отделять свои знания о результате броска от знаний ребенка, которому лишь остается верить. что ритуал поможет.

**Вера в себя**

Самое простое применение Поверий – наполнить их силой себя самого. Вспоминая советы своего тренера (левая нога впереди, спина прямая, колени согнуты…) или воображая себя супергероем (я одел свои ботинки удачи и перчатки мощи), ребенок придает своим действиям частицу уверенности и тем самым увеличивает шанс на успех.

Чтобы усилить свое действие, сделайте проверку, как указанно выше. При успехе вы сможете игнорировать негативное Свойство или совершите два броска, выбирая лучший вариант. Это действует лишь на следующий бросок и ритуал должен непосредственно предшествовать действию.

**Вера в других**

Точно так же Поверья можно обратить на пользу другому ребенку. Подбадривая его фразами (ну же, быстрее!) или сжимая в руках принадлежащий ему предмет (наши счастливые кулоны) вы делитесь с ним частицей своей удачи.

Механизм применения не отличается от использования Поверий на себе. Помните лишь, что тот, кому вы помогаете, должен вас слышать хотя бы по телефону, чтобы сила сработала.

**Вера в предметы и действия**

Обратить бейсбольный мяч в сокрушающую чудовищ сферу или сделать считалку заклинанием – все это примеры того, как Поверья наполняют своей силой обычные вещи и поступки, превращая их в оружие против Задверья.

Любой предмет или действие, имеющее важное значение для ребенка, можно таким образом зачаровать. Эмоциональная связь с предметом в данном случае необходимое условие для успеха.

Общий принцип призыва силы не отличается от предыдущих. Если ребенок зачаровывает предмет как оружие (деревянный меч, отцовский ремень) то предмет получает способность нанести одну атаку, игнорирующую любую сверхъестественную защиту чудовища (вроде бесплотности или неуязвимости к обычному оружию). Для этой атаки бонус урона будет равен значению Невинности ребенка. Помните, что эффект действует лишь одну атаку – используя лазерную указку, чтобы поджечь упыря, больше одного раза, вам придется каждый раз совершать действие, наполняющее её верой.

Неважно, способно ли новоявленное оружие само по себе наносить урон – важно, что дети делают его таковым. Мамина колыбельная или отражение в зеркале становиться таким же эффективным, как бейсбольная бита – разумеется, лишь против сил Задверья.

**Вера в защиту**

Иногда важно не подпустить чудовищ к себе. Рассыпая семена пшеницы у порога или обходя три раза кровать перед сном, ребенок наполняет силой Поверий само место, давая ему защиту от присутствия чудовищ. Можно защитить место, близкое для ребенка эмоционально – например, его постель или комнату, в некоторых условиях целый дом - однако чем больше территория, тем сложнее должен быть ритуал. Например, если для защиты постели хватит положить под подушку подкову, то для защиты дома придется прочесть в каждой комнате молитву.

В отличие от прочих способов использования Поверий, защита действует до следующего восхода или заката солнца – или пока не нарушена её целостность. Если ребенок должен ставить на ночь стакан воды у изголовья, чтобы монстр не посмел прийти, то по забывчивости выпитая жидкость мгновенно разрушит защиту.

Когда чудовище пытается пройти на защищенную территорию, оно должно сделать испытание Духа против половины вашей Невинности, округляя вверх. Если монстр преуспел, он может войти на защищенную территорию. В случае ничьи или успеха ребенка существо больше не может пытаться пройти до конца действия защиты – как и атаковать защиту напрямую. Многие чудовища используют специальные уловки, чтобы обмануть ребенка и заставить его нарушить защиту или выйти за её пределы.

 **Ослабить чудовище**

Все слышали легенды о том, что вампир не может войти без приглашения, оборотень боится вида цветущих роз, а призрак не в силах покинуть место своей гибели. Это все вымысел – у чудовищ почти нет слабостей… кроме тех, что мы им даем.

Успешно призвав силу Поверий, ребенок может сделать испытание своего Духа против Духа чудовища. При этом он озвучивает слабость чудовища, хорошо известную в фольклоре или легендах. Здесь к силе детской веры прибавляется накопленное поколением коллективное бессознательное, обрушивающееся на монстра всей своей сокрушительной силой. Слабость должна быть хорошо известной хотя бы нескольким поколениям – можно сделать вампира боящимся солнечного света или чеснока, но не гамбургеров с ветчиной.

Если призыв силы и испытание Духа прошли успешно, то до следующего захода или восхода солнца существо будет обладать этой слабостью. Столкнувшись с запретным действием или тем, что должно его пугать, существо вынужденно будет отступить и не посмеет нарушить запрет, пока не истечет время. Если ребенку противостоит несколько чудовищ, испытание проводиться с каждым, хотя ребенок делает лишь один бросок. Важно отметить, что воздействию подвергаются лишь присутствующие монстры, а не просто представители их вида. Если вы сделали так, что поселившейся в доме демон боится распятия, это ничем не поможет против других демонов, подстерегающих вас на улице.

**Оживление Стража**

Самая редкая сила из числа тех, что может использовать ребенок – сила превратить игрушку в своего защитника. На это способны лишь дети с Невинностью 10 или 9 – остальные уже отравлены цинизмом, препятствующим подобному. Более того, даже присутствие детей с более низкими значениями Невинности тут же уничтожает эффект.

Как и во всех случаях, неясно, действительно ли ребенок может заставить свою игрушку ожить, изменить размер и напасть на чудовище – или это лишь образ его магии, наносящий монстру урон? Есть смутный слух, что Высшие Силы вселяются в игрушку, получая таким образом шанс свести счеты со своими давними врагами. Как бы то ни было, Ребенок делает призыв силы Поверий и если он успешен – Страж оживает.

Оживший Страж может делать лишь одну единственную вещь – сражаться с чудовищем. Его значения Мускулов, Рук и Ног равны 5. Смекалка и Дух соответствуют значением самого ребенка. Более того, в сражении он всегда делает два броска, выбирая лучший вариант. Однако Страж может сразиться лишь с одним чудовищем за сутки – после чего тут же превращается в то, чем он был ранее. Он существует до конца сражения и ничем не поможет ребенку в любых других ситуациях – или просто не появиться, если угрозы со стороны Задверья нет.

**Обратная грань**

Поверья – ключ к накопленным человечеством суевериям и это обоюдоострое оружие. Если ребенок хоть раз применил их силу, то в течение года с момента последнего применения он должен действовать в соответствии со всеми хорошо известными в данной культуре приметами, предвещающими недоброе в случае их невыполнения. Их нарушение всегда оборачивается неприятностями, которые выбирает мастер. Черные кошки, разбитые зеркала, прогулки под лестницей и прочие приметы начинают по настоящему воздействовать на жизнь ребенка – всегда неприятным, а временами и опасным способом.

**Смерть магии**

Неудачи в применении Поверий подтачивают веру. Каждый раз, когда попытка призвать силу Поверий неудачна, игрок должен отмечать это в листе персонажа. Десять неудач – и он теряет 1 Невинности, потому что больше не ощущает в магии защиту. Применяя Поверья слишком часто, любой рискует в конечном итоге столкнуться с печальным парадоксом – волшебство, как и все во вселенной, подвержено упадку.

**Глава третья: станьте дети, станьте в круг…**

Малые Страхи не менее обширная ролевая система, чем прочие популярные игры, хотя и состоит из одной книги. Некоторые считают, что отыгрыш столкнувшихся со злом детей более узок и специфичен, чем истории о космических завоеваниях и фэнтезийных странствиях. Доля правды в этом, несомненно, присутствует – игра ребенком подразумевает перенос акцента на совершенно другие аспекты, которые менее задействованы в прочих ролевых играх. Но было бы несправедливо считать Малые Страхи системой на одну-две игровые сессии. Это игра не столько об ужасе, приходящем с изнанки мира, сколько о ежедневной жизни ребенка, полной незаметных взрослому человеку страхов и переживаний.

Ваши герои ходят в школу, гуляют с друзьями, помогают по дому, развлекаются, с нетерпением ожидают субботнего утра и новых выпусков мультсериалов. Естественно, было бы скучно играть лишь в это – равно как, играя за варваров, посвящать все время рубке дров и выпасу коз. В жизнь персонажей неизбежно вторгается нечто жуткое, ломающее привычный уклад. Нечто, превращающее повседневность в драматический накал страстей и эмоций, заставляющее по-иному взглянуть на мир за окном.

Задверье. Иной мир за гранью полуночи. Место, рождающее чудовищ – голодных отвратительных чудовищ, истосковавшихся по невинной плоти и душе. Они приходят – и ребенку ничего не остается, кроме как вступить в схватку. Схватку одинокую, в которой можно рассчитывать лишь на помощь таких же испуганных маленьких героев. Схватку с целым миром, который вольно или невольно стоит на стороне Задверья.

Жанр ужасов имеет много направлений и категорий, поэтому и ваши игры будут отличаться. Может, детям предстоит узнать, почему пропали все кошки на улице (ужас-детектив), а возможно они сами станут пленниками на кухне Бабы Яги (ужас-выживание). Есть множество направлений, в которые может свернуть ваша игра и Мастер выбирает подходящее, ориентируясь на свои интересы и интересы игроков. Для простоты мы приводим в последней главе готовые сценарии, которые помогут Мастеру в написании своих хроник. В каждой из этих историй своя основная идея и свои элементы ужаса – которые связаны не с видом противостоящего чудовища, а с разновидностью подхода к страху.

**Давным-давно…**

Дети любят истории. Сказки перед сном – сказки, уводящие в страну грез. Сказки о храбрых рыцарях и прекрасных дамах, потерянных принцах и обретающих веру в себя крестьянах. Истории, которые учат смелости и справедливости, в которых добро неизбежно побеждает.

Но вы расскажете совсем другие истории.

Да-да, именно вы. Каждый игрок, как и Мастер, вносит свою лепту в процесс. Он оживляет персонажа, делая его глубже, чем короткое описание на листе бумаги. Он раскрывает его личность, надежды и страхи, чтобы Мастер мог провести его тропой повествования. Повествования сквозь мрак и загадки, отчаянье и одержимость, ужас и боль. Истории, которые не расскажут детям – но которые сами говорят о детях.

Так о каких же историях речь?

**Полуночные сказки**

Многие люди искренне удивятся, узнав, насколько мрачны были изначальные сказки. Стоит прочесть незацензуренную версию Братьев Гримм или Шарля Пьеро, чтобы прочувствовать наполняющее знакомые нам с детства строки зло. Герои старых сказок порочны и жестоки, а насилие иногда достигает гипертрофированных величин. Мало веселья в истории в двух датских детишках, заблудившихся в лесу и едва не попавших на обед к злобной ведьме – или о девочке, которая спешила к своей бабушке и поверила уловкам лесного хищника.

Сказки не ушли в прошлое с наступлением информационного века – они просто адаптировались под новые времена. Вы тоже можете рассказать свою сказку – сохранив их изначальный тон и фабулу, но переписав сюжет под современность. Зло, как и прежде, надевает маски, преследуя свою цель – и рассчитывать приходиться на себя самого. Если ваши герои отправились на каникулы к бабушке и заметили, что она странно изменилась – кто узнает переделанную «Красную Шапочку»? Если соседский ребенок стал видеть мир в черных тонах, кто догадается заглянуть ему в глаз в поисках ледяного осколка? Сказки по прежнему процветают – и дают отличный источник вдохновения, особенно на короткие истории в пару сессий.

**Страшные истории**

В отличие от сказок, пронизанных ощущением чуда – пусть даже мрачного – страшные истории всегда переполнены тайной. Их предназначение – заставлять нас вздрагивать и вскрикивать, когда тайна сбрасывает покров со своего лица и показывает нам всю его неприглядную красоту. Немало книг, фильмов и игр, относящихся к жанру ужасов, воплощают как раз принцип страшных историй. Их герои слабы, растеряны и тревожны, но спасение все же существует. Важно разглядеть в окутавшей тьме тот тоннель, что неизбежно приведет к свету и пройти его до конца. Зло в страшных историях чаще всего имеет сверхъестественную природу, а нависающая над детьми угроза абстрактна. Менее фантастические, чем сказки, страшные истории все же далеки от реальной жизни с её тревогами.

**Истинный ужас**

Убирая большую часть сверхъестественных элементов и добавляя повседневный реализм, мы переходит от относительной безопасности страшных историй к истинному ужасу. Жизнь не имеет морали и не всегда последовательна, поэтому истинный ужас не обещает счастливого конца или предсказуемого поворота. Страх, который испытывает персонаж, начинает передаваться игроку – ведь вещи, с которыми сталкиваются дети, вполне могут поджидать его самого, друзей или семью. Истинному ужасу чуждо ощущение безопасности. Нет ни легкого пути, ни палочки-выручалочки и если персонаж хочет выжить, ему предстоит в прямом смысле слова вырвать право на жизнь у торжествующей тьмы. Истинный ужас реалистичен и чудовища в нем выступают далеко не самыми худшими из угроз, подстерегающих невинных детей. Даже если все препятствия преодолены, переживания оставляю неизгладимые шрамы в душе каждого столкнувшегося с истинным ужасом. Этот жанр не для всех и Мастеру стоит подумать, прежде чем вовлекать неподготовленных игроков в его пучины.

**Такой большой выбор…**

Сразу после того, как вы определитесь, в каком поджанре ужаса пройдет ваша история, следует подумать как её эффективнее донести до игроков. Жанр ужасов держится на атмосфере и следующие советы окажутся небесполезными любому Мастеру.

**Знай своих игроков**

Знание своих игроков – важнейший ключ к успеху игры. Прежде всего, вы не только поймете их интересы, но и сможете определить, чего делать не стоит. Всегда учитывайте отношение игроков к истории – особенно степень принятия или непринятия отдельных вещей. Например, если для кого-то детализированное насилие является неприемлемым – не вводите его в игру. В данном случае недопустимо придерживаться мнения большинства – даже один игрок, чувствующий себя некомфортно, способен разрушить всю историю.

С другой стороны, хорошие игры получаются, когда игроки не остаются равнодушными. Зная игроков, вы сможете скользить по краю их табу, страхов и фобий, вызывая легкую дрожь, но не доводя её до явного отвращения. Главное – чтобы все присутствующие понимали, что это лишь игра. Лучше используйте общие страхи группы, чем пытайтесь задеть одного из её членов. И будьте милосердны – если кто-то тратит по 200 долларов в неделю на психотерапевта, чтобы избыть память о детском насилии, то тыкать его лицом в такое же насилие в игре будет просто жестоко. Помните, что жанр ужасов строиться на контролируемом страхе и применяйте этот инструмент умело.

**Придерживайтесь атмосферы**

У каждой истории есть своя атмосфера – и вы должны стараться следовать ей. Если в полуночных сказках чувство захватывающей реальную жизнь тьмы не обязательно, то в иных поджанрах на ней стоиться весьма и весьма многое. Избегайте резких перемен настроения, большого количества шуток и отвлеченных разговоров. Конечно, ни один жанр не может существовать в чистом виде – страх, не имеющий передышки, быстро приедается. Тем не менее, не позволяйте игре скатиться в короткие эпизоды ужаса – атмосфера должна доминировать большую часть сессии.

Чем мрачнее ваша игра, тем более личной по отношению к персонажам должна становиться атмосфера. Общие клише вроде воющего за окном ветра хороши для начала истории, но если вы будете указывать на них каждые пять минут, игроки просто перестанут реагировать на этот элемент. Совсем другое – зайти в комнату умершего родственника и почувствовать нечто знакомое – запах одеколона, шаги, дыхание – и понять, как что-то умело притворяется покойником.

Почти все Мастера мечтают о магической формуле, которая держала бы игроков в сосредоточении всю сессию… но подобного просто не существует. Если вы хотите научиться рассказывать страшные истории – знакомьтесь с как можно большим числом образцов жанра: книгами, фильмами, комиксами. Вскоре вы сами найдете выводить закономерности создания атмосферы в лучших произведениях и поймете, как избежать неуклюжих попыток.

**Есть два простых правила поддержания атмосферы.**

Первое – никаких посторонних разговоров без необходимости. Игнорируйте вопросы в ваш адрес, если они идут не от персонажа, а от игрока. Для этого есть время до игры, после или в перерывах. Особенно строго относитесь к тем игрокам, которые любят комментировать все события и поступки в насмешливой форме. Будет справедливо, если с персонажами этих болтунов случиться что-то по-настоящему жуткое – возможно, тогда они больше внимания уделят игре.

Второе – поддерживайте атмосферу внешними элементами. Поставьте зловещую музыку и приглушите свет – лишь бы кубики и листы персонажей были видны. Можно использовать в качестве реквизита старые игрушки – многие из них после десятка лет на чердаке выглядят зловеще. Поощряйте относиться к персонажам–детям без примеси цинизма или насмешки. Поддерживайте в игре любое проявление детского поведения – пусть игроки описываю забавы своих персонажей, их уникальные взгляды или мнения о предметах, которые они не понимают. Конечно, во всем следует соблюдать меру – не стоит увлекаться и позволять игрокам ползать под столом с солдатиками или бегать по парку с воздушками, играя в войну. Но если они испытывают такое желание – значит вы на правильном пути.

**Кто что расскажет?**

Если вы ранее никогда не были Мастером, то можете ошибочно решить, что все в истории зависит исключительно от вас. На самом же деле игроки вносят в сюжет не меньше, а иногда и больше деталей. Их персонажи не существуют в вакууме – за каждым тянется шлейф родных, друзей и события из жизни. Вместе вы сплетаете полотно повествования и нитями в нем служат те детали, которыми с вами делятся игроки. Поощряйте их встраивать в сюжет интересные моменты и раскрывать персонажей как можно шире. Единственная вещь, которая должна лежать целиком в вашей власти – неприкосновенность результата кубиков. Бросок обозначает судьбу, Его Величество Случай, и как бы игроки не хотели это изменить своими описаниями, именно бросок определяет успешность или неудачу важных действий. А вот незначительные события куда проще отыгрывать, засчитывая успех за качественно переданный или интересный момент.

**Вернемся к вопросам**

При создании персонажа вы заполняете анкету, о которой мы уже говорили. Задаваемые вопросы служат двойной цели: собрать базовую информацию о персонаже и подсказать силам Задверья его уязвимые места. Некоторые вопросы дают готовые советы Королям и их слугам, как лучше расправиться с ребенком или использовать его в своих дьявольских планах. Посмотрим на эти вопросы с позиции Мастера – и чудовищ, которыми он управляет.

**Как вас зовут?**

Если существо знает имя ребенка, ему будет легче завоевать доверие своей жертвы. Большинство привыкли слышать от родителей, что нельзя разговаривать с незнакомцем, но если он знает вас по имени, значит это не такой уж незнакомец, верно?

**Как вас зовут друзья?**

Знание этого даст чудовищу возможность не просто втереться в доверие, но и притвориться другом. Теневики и Живые Куклы обожают использовать дружеские клички, показывая свою близость к жертве.

**Кто ваши друзья?**

Ничто так не волнует чудовищ, как риск столкнуться с дружным отпором. Конечно, нельзя сказать, что все монстры боятся компанейских детей – друзей можно поссорить, их можно использовать друг против друга. И, как хорошо знают в Задверье, нет наживки лучше, чем душа похищенного друга – на неё всегда клюет крупная добыча.

**С какими взрослыми вам чаще всего приходится общаться?**

Ещё один способ втереться в доверие – выдать себя за сочувствующего взрослого. Среди всех Королей это любимый трюк Осквернителя, Короля Сладострастия.

**Кто самый дорогой вам человек?**

То, к чему привязано наше сердце можно использовать против нас – эту нехитрую истину знает любое чудовище. Множество детей попадали в лапы тварей, следуя на голос своей мамы или садясь в машину к человеку, обещавшему устроить им встречу с кумиром.

**Какую вещь вы цените больше всех прочих?**

Самое простое применение этого знания – похитить вещицу и пусть ребенок идет за ней, как ягненок в загон. Но, с другой стороны, любимые вещи в сочетании с Силой Поверий чаще всего становятся оружием против Задверья, и монстрам не стоит очень уж расслабляться.

**Чего вы больше всего боитесь?**

Здесь все просто – если чудовище знает страх ребенка, оно неизбежно будет его использовать. Страх, в конце концов, питает Задверье… и делает охоту слаще.

**Как вы защищаетесь от чудовищ?**

Еще один момент, к которому следует серьезно относиться. Магия Поверий сильна и изучение способа защиты позволит чудовищу избежать риска при нападении или запугивании.

**На что похожа ваша домашняя жизнь?**

Любая атака на ребенка начинается с того, что он оказывается тем или иным способом изолирован от близких людей. Это несложно добиться, ведь взрослые не видят чудовищ и скорее всего спишут рассказы ребенка на разыгравшееся воображение. Короли всегда разрушают семьи, в которых охотятся – и их подданные придерживаются той же линии поведения.

**Мир взрослых**

Раз уж мы говорим о детях, было бы странно обойти роль, отведенной родителям, родственникам и другим взрослым, принимающим активное участие в их жизни. Взрослые могут быть отличным инструментом любого Мастера: как раздражающим фактором (необходимость объяснять, почему вы не хотите спать при выключенном свете) так и истинной угрозой. В главе, касающейся чудовищ вы увидите, как Семь Королей используют Ослепленных для достижения своих целей – и родители жертвы в списке их любимых марионеток.

**Семья**

Семья – первая социальная структура, с которой знакомятся дети и её роль в игре не должна быть схематичной. Прописывая традиции, правила и нюансы взаимоотношений вы оживляете сессию. Помните, что за редким исключениям именно родители – ближайшие для ребенка люди и они заслуживают детализации. Пусть семьи ваших персонажей будут как можно более реалистичными и вот как этого можно добиться.

**Реакция**

Обычно дети не могут уйти на всю ночь на охоту за чудовищами и при этом не вызывать хотя бы минимум родительской тревоги. И как родители будут реагировать на то, что их чада заявятся под утро и расскажут про встречу с вампиром? С насмешкой? Тревогой? Руганью? Или все же с желанием хоть немного понять происходящее, прежде чем судить? Все упирается во взаимоотношения с родителями, а не в детский возраст – понимание возможно лишь там, где есть доверие. Но, с другой стороны, ни один родитель, если он не Одаренный, не сможет увидеть чудовищ – и значит, все сводиться к вопросу веры. Но куда чаще детям предстоит столкнуться с обвинениями во лжи – а в строгих семьях и с ремнем - после таких ночных прогулок.

**Я не шучу…**

Следите за речью родителей: когда они недовольны или взволнованы то обращаются с подчеркнутой серьезностью, используют полное имя своего ребенка и всячески «нависают» над ним в диалоге. Взрослые требуют смотреть им в глаза, когда подозревают ребенка во вранье или хотят донести до него свое раздражение. Их голос часто кажется усталым, особенно когда они слышат истории о том, что соседская дверь съела детей. И главное – чем более фантастичен рассказ ребенка, тем меньше в их интонациях сочувствия и понимания.

**Тайное слово**

Многие родители используют определенные пароли, чтобы защитить своих детей от педофилов или преступников. Например, ребенок знает, что не должен открывать дверь или разговаривать с «друзьями семьи» если те не назовут определенного слова – обычно какого-то непривычного, вроде «макарон» или «Пиккадили». С другой стороны, это знание не защитит от существ, которые могут знать мысли ваших близких – или вселяться в них…

**Авторитеты**

Кроме своей семьи ребенок общается с множеством людей, наделенных той или иной властью над его жизнью: учителями, врачами, полицейскими, работниками библиотек. Все они взрослые и все слепы перед истинной картиной мира. Более того, эти уверенные в собственной правоте люди то и дело мешают детям и их делах – иногда в жизненно важных. Конечно, это не означает, что на каждое начинание ваших героев обязан появиться коп, который тут же наложит свой запрет – но все же при схватке с порождениями Задверья от авторитетных взрослых больше вреда, чем пользы. Помните, что взрослые зачастую считают, что лучше всех знают, что нужно детям – или просто желают наслаждаться хоть над кем-то властью. Есть пугающее сходство между чудовищами и подобными авторитетами – и те и другие ставят свои желания превыше свободной воли детских лет. Конечно, легенда, что все существа Задверья на самом деле перерожденные души умерших взрослых - лишь миф, не правда ли?

**Логичный мир**

Стремление к логике – непреодолимая граница между детьми и взрослыми. Невинность позволяет ребенку видеть мир упрощенно, но зато ясно. Взрослый разум сложнее, но он слеп перед истинной картиной реальности. Чтобы выстоять перед лицом странных или шокирующих событий взрослому приходиться искать привычные объяснения всем странностям. Обычно взрослые вообще не видят чудовищ или воспринимают их как что-то заурядное: вампир превратиться в сумасшедшего маньяка, а духи – в дуновение ветра и скрип досок. Более того, рациональное мышление не просто играет на руку чудовищам – оно преумножает власть Задверья. Когда жуткие твари устраивают свою охоту - на кого-то следует возложить ответственность. Если утром ребенок весь в синяках от чьих-то пальцев, то кого обвинять родителям, как не друг друга? Задверье пользуется этим – тем, что за поступки его обитателей платят непричастные люди. Так шириться страх и подозрения, так приближается Слепое Время.

**Правила для взрослых**

Не столь важно, действуют ли взрослые по указке Королей или руководствуются собственными взглядами – им часто приходиться противостоять детям в их начинаниях. Каждый взрослый обладает теми же пятью Чертами, что и дети, но в случае испытания между ребенком и взрослым последний всегда бросает два кубика. Из них выбирается лучший результат – это отражает опыт, физическую силу и прочие преимущества возраста. У взрослых также есть Свойства, хотя им вовсе не нужно быть похожими на детские. Мастер сам может придумать подходящие наборы, руководствуясь детскими примерами – механика же действия Свойств ничем не отличается.

Говоря о взрослых, нельзя не отметить ещё один важный момент самого процесса взросления. Речь идет о наборе опыта за игру и возрастные изменения.

**Опыт и взросление**

Каждый раз, когда ребенку исполняется ещё один год, он получает 1 очко создания, которое может потратить на повышение Черт (не выше 5), приобретение положительного Свойства или устранение отрицательного. Как уже говорилось ранее, его Невинность подвергается проверке – каждый день рождения что-то отнимает взамен приближения ко взрослой жизни. Получение очков создания продолжается до 13 лет.

Кроме того, в конце каждой игровой сессии персонажи получают очки опыта, отражающие их активность, заинтересованность и участие в игре. Дети получают:

1 очко за сессию автоматически. Если игра была долгой (6-8 часов и более), то наградой служит 2 очка.

1-3 очка за отыгрыш. Игрок, чей персонаж придерживался роли или особо хорошо выразил детскую личность, должен получить эту награду.

1-2 очка за достижение своей цели. Каждый из персонажей имеет свои интересы и приближение к их воплощению также требует награды.

Очки опыта не используются на повышение Черт, как в других играх. Вместо этого, потратив 1 очко, персонаж может:

- Бросить вместо одного кубика два и выбрать лучший вариант, будто у него есть подходящее положительное Свойство.

- Отменить на один бросок влияние всех отрицательных Свойств.

- Отменить потерю 1 единицы здоровья в результате урона. Можно потратить сколько угодно очков, но лишь в момент нанесения урона, а не после.

Каждый игрок решает сам, в какие моменты тратить накопленный опыт, но в конце каждой истории он обнуляется.

**Примеры взрослых**

**Сиделка**

Шаблон сиделки можно использовать как образец подростка или старшего друга/брата/сестры. Сиделки и подобные ей могут быть раздражающе упрямые и самоуверенные или же наоборот, сочетать лучше от детей и взрослых. В некоторых случаях они становятся ребенку настоящими друзьями… но и Короли обожают использовать сиделок в своих целях. Причина проста – по долгу работы они неизбежно остаются с детьми наедине.

Смекалка 3, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 3, Дух 3

**Офицер полиции**

Этот же шаблон подходит для любого представителя охраны так же, как и для преступников. С одной стороны обязанность полиции защищать детей – но с другой, более недоверчивых людей стоит поискать. Если ребенок хочет завоевать доверие полицейского ему, как не иронично, придется много лгать – истина слишком невероятна, чтобы рассчитывать на веру представителей закона.

Смекалка 3, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 3, Дух 3

**Учитель**

Сюда же относят врачей, социальных работников и прочих представителей научных и гуманитарных служб. Их влияние на жизнь ребенка – особенно у школьных учителей – крайне велико. Пусть не каждый ребенок найдет с ними общий язык, но эти люди имеют доступ к ценнейшему достоянию человечества – знанию и его источникам. С другой стороны, в мировоззрение учителя крайне трудно вставить правду о чудовищах и Задверье – не говоря уже о естественном недоверии по отношению ко всему, что говорят дети.

Смекалка 5, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 3, Дух 3

**Высшие силы**

Есть смутные слухи, скользящие подобно осенним листьям на ветру. Слухи о силах, что предупреждают ребенка в момент опасности и незнакомцах, приходящих на помощь в минуту наибольшего отчаянья. Слухи о тех, кто хранит невинность детства и приходит сквозь тьму на помощь.

Их зовут Высшими Силами, тайными хранителями, незримо наблюдающими и незаметно направляющими детей прочь от опасных путей. Высшие Силы оберегают человечество, но лишь детям они могут открыться в своей истинной форме или вмешаться напрямую. Кто-то говорит, что они не имеют ничего общего с религией и лишь воплощают человеческую Надежду – как Задверье воплощает Страх. Некоторые дети дают им имена, создают мифологии и считают супергероями или ангелами. Многие верят, что придет день и Высшие Силы станут столь сильны, что навек закроют все тропы в Задверье и в мире больше не будет страха. Но пока куда легче поверить в приближение Слепого Времени, чем в эту утопию, о которой мечтает каждый ребенок.

И все же Высшие Силы не всемогущи. Далеко не каждый ребенок будет ими спасен – на самом деле лишь один из сотни успеет дождаться помощи. Не стоит рассчитывать на помощь извне – хранители постараются поддержать, но они не будут играть роль кавалерии из засады, раз за разом спасающей детей от чудовищ. Часто их помощь незаметна – вроде бродяги, прибежавшего на детский крик - и лишь при игре в стиле Полуночных Сказок Высшие Силы не будут скрывать свою природу.

Единственное, что Хранители не могут – напрямую противостоять чудовищам. Задверье пока ещё слишком сильно и Страх способен убивать Надежду – поэтому ни один ангел-хранитель не рискнет сойтись в схватке со слугами Демагога.

**Лучшие друзья человека**

Есть легенда, что в собаках присутствует частица Высших Сил. Якобы когда-то Демагог пленил нескольких Хранителей и обратил их в четвероногих хищников. Однако Надежда, составлявшая их суть, смогла перебороть проклятие и обращенные в волков ангелы дали потомство, которое инстинктивно ненавидело чудовищ и стремилось защищать детей. Псы – и есть это потомство. Обладая чувством долга и острым нюхом, который не могут обмануть даже чары Задверья, собаки всегда различают чудовищ. Они также легко ощущают одержимость и немало внезапных нападений на людей были вызваны именно этим обстоятельством. Их ангельское наследие заставит любую собаку драться до смерти, лишь бы спасти ребенка от монстров – но все же будьте бдительны. Некоторые существа знают о доверии, которым пользуются собаки среди детей, и принимают их облик, чтобы обмануть своих жертв.

**Безделушки**

Безделушками в детской среде зовутся мистические предметы, выглядящие как обычная дребедень. Происхождение этих предметов овеяно тайной: возможно, Высшие Силы стараются таким образом помочь своим подопечным, а может это ответная реакция самого мироздания на открытие врат Задверья. Как бы то ни было, Безделушки проявляют свою силу лишь в детских руках, хотя и не зависят от Магии Поверий. Некоторые из предметов могут нести не один лишь полезный эффект, но и проклятие – видимо, силы тьмы сумели добраться до этой вещицы ранее и постарались сделать её бесполезной, а то и опасной.

Мастеру стоит отталкиваться от приведенных примеров и наполнять свои истории подходящими Безделушками. Тем не менее, их изобилие подходит лишь для Полуночных Сказок – в остальных жанрах лучше избегать обилия явно действующей магии.

**Скипетр Навий**

Привезенный русскими эмигрантами в США в 1923 году, этот скипетр пережил своих владельцев, как переживал все предыдущие поколения у себя на родине. Скипетр, по слухам, был вручен смертным богами ещё в средние века для защиты от Навий – так звали чудовищ Задверье на его исторической родине. Длиной примерно 8 дюймов и весом в 3 фунта, скипетр по форме выглядит как змея с золотой головой. Если на голову надавить, то глаза змеи вспыхивают ярким белым светом, поражая любого злого духа, на которого попадут лучи, в радиусе 12 футов. Этот свет наносит 1к6 урона чудовищам каждый раунд, пока они пребывают в зоне действия Безделушки. Вторичное нажатие на голову змеи останавливает эффект.

**Стеклянное кольцо**

Это кольцо из цветного стекла, надетое на детский палец, делает его пальцы прочными, подобно сталь. Любой урон чудовищам, наносимый голыми руками, после расчета всех модификаторов, умножается на 3.

**Отмычка Дороти**

Одна из Безделушек, способных позволить выбраться из Задверья живыми, эта отмычка сделана из чистого серебра. Её происхождение неизвестно и единственный намек сохранился в выгравированном имени «Дороти» на рукояти. Отмычка увесиста, размером с фут, но для её применения не требуется мастерство. Если в Задверье трижды прижать её к любой преграде, то в течение 10 секунд она исчезнет или откроется. К сожалению, в доме зла трудно найти верный путь, даже если не боишься замков – реальность Задверья обманывает чувства и за якобы дверью домой может скрываться лишь очередная ловушка.

**Браслет Чар**

Состоящий из семи золотых звеньев, этот браслет может вернуть время на 10 секунд назад, когда его владелец находится в Задверье. Для этого достаточно прикоснутся к одному из звеньев свободной рукой. Силу браслета один и тот же ребенок может использовать лишь семь раз – после этого браслет исчезнет и появиться где-то на Земле, ожидая следующего маленького владельца.

**Подводя итоги…**

В этой главе было немало советов, но главным будет – доверяйте своему сердцу. Только вы, как Мастер, можете соединить подходящие фрагменты, приспособить правила под нужды игроков и добиться ощущения гармонии от удачно подогнанных деталей повествования. Это ваша игра и вам выбирать нужные элементы из всего приведенного перечня – не позволяйте никаким правилам мешать вам и вашим игрокам получать удовольствие от сессии.

Помните, что правила – лишь кисть, рисующая на холсте повествования красками вашего воображения. И не позволяйте этим краскам пересыхать.

**Глава четвертая: по ту сторону**

Задверье. Рожденное из крика первого ребенка в седые времена, от которых не осталось даже воспоминаний. Дом страха, чьи стены скрывают бродящие кошмары. Грехи, обретающие плоть, мерзость, ставшая душой – и темные твари ползут, собираясь на зов своего господина. Семь Королевств воздвигнуто из страданий невинных и их слез, взращено на полуночных криках и напитано похищенными душами. Ты можешь ничего не знать об этом мире, но запомни одну вещь: каждый страх, каждый кошмар, всякое событие, что жгучей занозой остается в твоих мыслях, обретает воплощение в Задверье. Его правитель, про которого не известно ничего кроме имени – Демагог – и его омерзительные обитатели испокон веков ненавидят невинность и одновременно жаждут её. Жаждут пожрать нашу чистоту, наши мысли, наши мечты – пожрать и выблевать в новой, отвратительной форме. Утопить нас в этой блевотине из грязи и пороков, заставить переродиться в существ столь же мерзких, как они сами. Семь Королей – наместники Демагога – давно проникли в нашу реальность и их слуги держат человечество за глотку железной рукой. Они – причина того, что дети бояться темноты, исток всех наших кошмаров и мрачных легенды. Их стараниями в мире с каждым годом все меньше светлого и доброго. Пусть жизнь сейчас кажется цивилизованной и благополучной, зло набирает силу в тени пристойного и размеренного существования сытого человеческого стада. Чудовища ходят среди нас, отнимая жизни, разрушая семьи, выпивая души. Дети – их главная цель и добыча, их приз… приз, который нужно мучить и мучить до бесконечности. Только когда во вселенной не останется невинности голод Задверья будет насыщен – и придет Слепое Время, после которого уже не останется надежды.

**Лучше бы детям вообще не рождаться в такие времена…**

**Тропы зла**

**Шкаф**

Звук прекратился, стоило мне открыть глаза.

В комнате никого не было, хотя дальние углы тонули во тьме..

Тишина царила несколько секунд… а затем звук повторился, похожий и одновременно непохожий на крысиный писк. Мой пес тревожно поднял голову, пошевелил ушами – а затем стремглав забился под кровать, боясь даже нос высунуть. Писк зазвучал вновь, но теперь к нему прибавились далекие шаги. Раски заскреб лапами пол, будто пытался проделать в нем нору и спрятаться от чего-то ужасного. Наконец, я все же собрался с духом и зажег лампу на тумбочке.

Тени исчезли, но от этого не стало легче. Раски как пуля вылетел из-под кровати, прежде чем я успел открыть рот и окликнуть его. Он врезался в дверь, будто хотел протаранить её своим телом и я услышал недовольный голос отца.

-Эй, потише там!

Шаги тут же остановились, будто испугавшись отцовского голоса. Раски била крупная дрожь. Он уже не пытался выбраться, а лишь трясся, косясь на шкаф для одежды. Я проследил за его взглядом… и в этот момент услышал чье-то недовольное ворчанье.

Могу поклясться, то, что издавало звуки, что-то проговорило, но я не понял ни слова. Голос походил на скрип ржавых пружин вперемешку с урчанием желудка и кваканьем жабы. В него вплеталось невнятное бормотание – все громче и громче, будто источник звука приближался.

Я зажал себе рот, чтобы не завопить. Просто смотрел на трясущегося Раски, слушал нарастающий шум – и не мог даже с кровати встать от страха.

Дверь шкафа медленно отворилась и огромные глаза, похожие на глаза жука, уставились прямо на меня. Что-то мелькнуло - из шкафа вырвалась черная масса – чернее самой ночи, вся усеянная лапами и щупальцами!

Всем детям хорошо знакома угроза, исходящая от шкафа и его обитателя – Задверного Чудовища. На самом деле Задверное Чудовище не одно – миллионы разных по размеру, облику и коварству тварей используют шкаф, чтобы пересекать границы миров. Одни существа используют свою силу или огромную скорость, чтобы ухватить спящего ребенка, стащить с постели и унести во тьму Задверья. Другие очаровывают, воздействуя на разум иллюзиями или телепатическим внушением, и заставляют своих жертв самих забираться в глубину шкафа. Третьи пытаются убедить ребенка, что они просто забавные животные и волшебные друзья – для этого они изменяют голос, внешность и прячут все то, что способно вызвать подозрение. Это доверие дорого обходиться, когда дети идут на зов своего нового друга и исчезают во тьме. Некоторые существа так сильны, что могут подчинить себе разум спящего и сомнамбулически заставить прошагать его прямо им в лапы.

Все Задверные Чудовища не могут покидать дом, в котором вышли из врат – что не мешает открывать врата в различные дома и таким образом охотится. Однако они никогда по собственной воли не окажутся за пределами стен – а для некоторых это в придачу смертельно.

Более того, не стоит считать лишь шкаф источником угроз. Любая дверь, ведущая в темное замкнутое место – готовый проход в Задверье. Обычно такие врата активны лишь по ночам, но некоторые – вроде пути в подвал или на заколоченный чердак – всегда связаны с Задверьем. По ним силы тьмы могут свободно входить на Землю – прямиком в дома, которые никто из детей не может назвать «своей крепостью».

**Примеры Задверных Чудовищ**

**Ненасытный**

Грубая сила – то, с чем каждый ребенок не может справиться. Рожденный из страха перед агрессией и насилием, Ненасытные терзаемы вечным голодом по детской плоти и душе. Они крупные, сильные и напористые, не привыкшие действовать хитростью или приманивать добычу. Ненасытные могут быть разных обличий: покрытые шерстью и чешуей, с когтистыми лапами или щупальцами, клешнями и рогами. Эти чудовища не утруждают себя долгими размышлениями и легко попадаются в ловушки, но благодаря силе быстро выпутываются из них. Мастер может создавать любую разновидность или менять Черты, выражая уникальные особенности своих чудовищ. Приведенное ниже лишь пример заурядного Ненасытного.

Смекалка 2, Мускулы 5, Руки 5, Ноги 3, Дух 3

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона (когти/клыки/рога/щупальца/шипы/любое другое средство): +5

Особая сила: Запугивающее Рычание – может провести испытание Духа против Духа ребенка вместо атаки. При успехе монстра, ребенок должен дополнительно пройти проверку Страха, и в следующем раунде кидает два кубика, выбирая худший результат.

При любых испытаниях Мускулов или Рук против ребенка кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Слабость: Не выносит прямого взгляда на свое отражение. Столкнувшись со своим отражением должен уйти до конца ночи обратно в Задверье.

 Находясь на свету кидает два кубика и выбирает худший результат.

**Гоблин**

Низкорослые и коварные, гоблины бывают разных личин и размеров, но их всех отличает высокая скорость движений. Гоблины рождены из страха перед ложью близких и непонимания взрослого мира – и активно пользуются своим преимуществом, чтобы незаметно подкрасться к жертве. Гоблины редко действуют по одному, нападая по трое-четверо. Они отступают перед смелым отпором, но обожают преследовать убегающего и паникующего. Вот пример стандартного гоблина.

Смекалка 4, Мускулы 2, Руки 2, Ноги 5, Дух 3

Единицы здоровья: 20 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона (когти/клыки/рога/шипы/любое другое средство): +1

Особая сила: Невидимка – пока гоблин не двигается, его нельзя увидеть, хотя животные все же чувствуют присутствие этого существа.

При любых испытаниях Ног против ребенка чудовище кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Знание Дома – гоблин всегда знает, в какой комнате сколько человек (и животных находиться), благодаря чему от него невозможно спрятаться.

Слабость: Не может выйти за пределы дома. Выброшенный наружу насильно гоблин тут же умирает.

 На свету чудовище кидает два кубика и выбирает худший результат.

Гоблин не в силах касаться любого железного предмета ручной ковки. Связано это с тем, что выкованное руками символизирует силу духа – то, против чего у гоблинов нет власти. Прикосновение такого предмета наносит чудовищу по 5 единиц урона каждый раунд, пока сохраняется контакт.

**Зовохват**

Рожденные из страха перед недобрыми мотивами и мыслями других людей – особенно взрослых – зовохваты предпочитают воздействовать на жертв исключительно силой своего разума. Обычно грузные и малоподвижные, похожие то на огромных слизней и червей, то на рыхлые туши, зовохваты приманивают ребенка в шкаф, вызывая у него чувство доверия и предвкушение чуда. Многие зовохваты затуманивают детское восприятие с помощью гипнотических звуков, другие используют запахи или сияние, излучаемое телом. Как бы то ни было, ребенок обычно сам заходит в шкаф – и дальше, во тьму Задверья, где зовохват приступает к обеду.

Смекалка 5, Мускулы 2, Руки 1, Ноги 1, Дух 4

Единицы здоровья: 30 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: едкая слизь +1

Особая сила: Зов – успешно проведя испытание Духа против Духа ребенка, зовохват может внушить ему мысль следовать в свое логово или во врата. Эта сила имеет предел действия и распространяется лишь на ту комнату, где находится шкаф. Ребенок, оказавшийся под воздействием Зова, сможет прийти в себя лишь, когда соприкоснется с телом зовохвата.

При любых испытаниях Смекалки против ребенка кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Похищение Души – проведя успешное испытание Духа против Духа ребенка в пределах Задверья, зовохват может отнять 1 Души. Эту силу нельзя применять на одном и том же ребенке чаще раза в лунный месяц.

Слабость: Боится соли – соприкосновение наносит ему урон от 1 до 5 единиц в зависимости от размера горсти соли. При прикосновении соль испаряется и не может использоваться вторично.

Серебряный Щит – не может применять Зов на тех, кто соприкасается или носит хотя бы один предмет из чистого серебра – металла Луны, покровительницы чудовищ и переходов.

**Перевертыш**

Враг, который выглядит как друг, куда опаснее любого страшилища. Перевертыши, оборотни, способные принимать облик любого существа, знают, как обмануть доверие ребенка и разрушить веру в близких. Похожие на серых безликих гуманоидов или на ожившие манекены, перевертыши принимают внешность любого существа – как человека, так и животного – которого видели хотя бы один раз. Копируя голос, они, тем не менее, не обладают знаниями оригинала и поэтому обычно выбирают лишь те личины, за владельцами которых могут наблюдать длительное время. Чаще всего это родственники и домашние животные, превращаясь в которых перевертыши полностью подрывают доверие ребенка.

Перевертыши – воплощенный страх того, что привычное становиться опасным. Они не любят сразу же уносить ребенка в Задверье, предпочитая сначала полностью расшатать его разум запугиванием или проявлением насилия и лишь после начать поглощать душу – детская плоть не интересует этих существ.

Смекалка 4, Мускулы 2, Руки 2, Ноги 2, Дух 2

Единицы здоровья: 30 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: отсутствует

Особая сила: Перевоплощение – потратив 1 раунд, во время которого перевертыш концентрируется, чудовище может стать любым человеком или животным, которого хоть раз видело. Этот облик сохраняется ровно столько, сколько пожелает перевертыш.

При любых испытаниях Духа против ребенка чудовище кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Похищение Души – проведя успешное испытание Духа против Духа ребенка в пределах Задверья, перевертыш может отнять 1 Души. Эту силу нельзя применять на одном и том же ребенке чаще раза в лунный месяц.

Слабость: Водобоязнь – вода, благодаря своему очищающему свойству, снимает маски с перевертыша. Соприкосновение наносит ему урон от 1 до 5 единиц в зависимости от объема воды и вызывает резкий мускусный запах, который держится в течение получаса, выдавая местонахождение существа

Красное Проклятие – соприкоснувшись с любым предметом, покрашенным в красный – цвет, традиционно символизирующий жизнь, которую перевертыш копирует – чудовище вынуждено тут же принять свой изначальный облик.

**Сонный Охотник**

Сны – поле битвы наших душ, когда все накопившиеся переживания пытаются разрядиться и выйти на свободу. Страхи, которые мы подавляем днем, обретают плоть в ночные часы – и Сонный Охотник приходит из Задверных врат, чтобы нести в детские души безумие. В отличие от других чудовищ, ему нужен исключительно Страх, а не плоть или душа. Приходя в облике темного вихря, в котором проступают черты всего, что дети больше всего боятся, Сонный Охотник вселяет в их разум постоянный ужас и доводит до бессонницы. Когда детский рассудок не выдерживает, чудовище впитывает вырывающиеся эмоции на свободу, оставляя пустой сосуд обезумевшей жертвы.

Сонные Охотники могут выйти из Задверья лишь когда в доме все спят. Это правило включает в себя людей, но не домашних животных, многие из которых пытаются предупредить хозяев о приближении порождения Страха.

Смекалка 3, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 3, Дух 3

Единицы здоровья: 35 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: отсутствует

Особая сила: Создатель Кошмаров - проведя успешное испытание Духа против Духа спящего ребенка, чудовище превращает его сны в жуткие видения. Ребенок не может прервать их до самого утра, как бы не хотел проснуться, благодаря чему весь следующий день будет подавлен и истощен. Это выразится в использовании двух кубиков на все последующие броски и выбора худшего варианта. Кроме того, если один и тот же ребенок будет подвергнут успешному воздействию этой силы две ночи подряд, он получит 1 Страха.

При любых испытаниях Духа против ребенка кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Одержимость – раз за ночь Сонный Охотник может вселиться в любого Ослепленного спящего в доме. Чаще всего его носителями становятся родители, совершающие по отношению к ребенку жуткие поступки, ещё больше наполняющие его Страхом или уничтожающие его Невинность. Находясь в теле взрослого, чудовище может действовать до утра, используя по желанию свои собственные Черты вместо Черт носителя и оставаться неуязвимым к любым атакам, кроме исходящих от Силы Поверий или Безделушек. Любой другой урон придется лишь на тело носителя, который утром с удивлением обнаружит неизвестно откуда взявшиеся раны. Люди, ставшие одержимыми, на рассвете не помнят ничего, кроме ощущения смутной тревоги и вины.

Слабость: Звон – звук любого звона: будильника, колокольчиков или монет, способен вернуть спящего из его духовных метаний. Услышав звон, Сонный Охотник должен тут же вернуться в шкаф и не выходить из него в течение часа.

На свету чудовище кидает два кубика и выбирает худший результат.

Обереги Снов – если над кроватью, под подушкой или возле изголовья спящего находится любой предмет, традиционно считающийся талисманом (распятие, ловец снов, подкова) то Сонный Охотник не может вселиться в него или использовать Создателя Кошмаров на этом человеке. Однако от действий одержимых или собственных физических атак Сонного Охотника талисманы не защищают.

**Покров**

Я шел домой от Бритни, где мы репетировали петь в хоре. Все было в порядке две или три улицы, а потом небо начало меняться.

Как поломанный монитор оно пошло странными серыми прожилками и прямо над моей головой раздался хрип и треск. Неприятный, тревожный звук, будто у радио, не настроенного ни на одну волну. В первые секунды я подумал, что это отдаленный гром и надвигается гроза – хотя всю неделю обещали ясную и сухую погоду. Полоски не походили на тучи – это напоминало, будто синева небесного купола в некоторых местах выцвела, уступив серому окрасу.

Как бы то ни было, я дошел до поворота… и остановился.

Знакомая улица, но все дома изменились. Нет, они выглядели точно так же, как всегда… но что-то на притихшей улице меня насторожило. Вот двор мистера Андерсона – но ни звука от обычно шумных псов. Нет машин у гаражей – ни одной. Тишина, лишь где-то тоскливо воет ветер.

Или не ветер.

Я поежился и поспешил в сторону своего дома. Оставался один поворот, но мне не суждено было его пройти. За углом улица исчезала, превратившись в узкую тропинку, густо покрытую грязью. Свежей грязью, будто только что прошел ливень.

Старые булыжники выпирали прямо по краям тропы, словно зубы подземного исполина.

Мой дом исчез. Все дома впереди исчезли. Грязь тянулась до горизонта среди невесть откуда взявшихся каменистых холмов.

Я даже не успел испугаться, как с неба раздалась какофония хриплых вскриков. Черные птицы заметались вокруг, едва не касаясь меня своими крыльями. Странными крыльями, кожистыми, больше похожими на перепонки летучих мышей.

Стая заполнила все. Я больше не видел поворот позади – лишь черные силуэты носились со всех сторон, как черные точки на фоне серого пейзажа.

С воплем я бросился назад, но под ногами неприятно чавкала грязь. Улица исчезла. Дома как корова языком слизала. От города не осталась и следа.

Та же тропа, а по бокам – бесцветная равнина из камней и грязи, чем-то напоминающая болото.

Лишь единственное жилище – старый домик с покосившимися стенами – украшал эту безрадостную картину.

И я побежал. Побежал так, как не бегал никогда в жизни. Бежал к дому, не думая о том, что меня в нем поджидает.

Потому что, оставшись, шанса не было. В криках птиц явственно звучало обещание смерти. Или чего-то худшего…

Бывает время, когда мир Задверья накатывает, как волна на мокрый берег, и подминает нашу реальность. Его влияние столь сильно, что покров чуждого мира подменяет собой наш и захватывает всех попавших под воздействие детей. Привычный ландшафт меняется и лишь обладающие невинностью могут оказаться на пересечении двух миров. Для них улицы пустеют, сменяясь лесной чащей, горным перевалом или просто серым маревом. Здесь всегда темно и неуютно, а уши ловят тревожные звуки со всех сторон. Иногда все вроде бы остается на месте, но нет ни людей, ни животных – лишь черные автомобили без водителей наматывают круги вокруг серых домов. Но дети не остаются одни в этой изнанке мира – к несчастью для них.

Покров вырывает из земной реальности всех детей, попавших в радиус его воздействия, и притягивает чудовищ из Задверья. Эти существа тут же начинают охоту – пользуясь преимуществом своей территории и беспомощностью растерянной жертвы. Единственный шанс для ребенка выбраться из этого междумирья – добраться до края зоны, захваченной покровом – шаг за черту возвращает жертву обратно на Землю. Существа, которых приносит из глубин Задверья покров, не могут выйти за его пределы и обречены вернутся в свое жуткое царство, когда в границах досягаемости не окажется детей. Однако если ребенок спрячется в любом элементе ландшафта, не имеющего отражения в земной реальности – покров унесет его в Задверье. Пещера, дупло огромного дуба или Бог знает откуда взявшийся дом – зло принимает множество обличий, чтобы разорвать связь попавших в его пределы детей с окружающим миром.

Длительность покрова неопределенная. Похоже, она зависит не от времени, а от наличия в его пределах детей – пока последний ребенок не сбежит или не станет жертвой злых сил.

Есть ещё один смутный слух – и многих тревожит содержащаяся в нем возможность. Если ребенок не в силах добраться до края смещения миров, есть простой способ мгновенно вернуться в свой мир.

Убить другого ребенка…

Описанных ниже чудовищ чаще всего можно встретить при наступлении покрова.

**Сплетающий Туманы**

Некоторые чудовища преследуют своих жертв – а другие, как паук в паутине, терпеливо ждут, пока добыча сама попадет в их сети. Сплетающий Туманы – пример такого существа, который переносится покровом из своего логова в Задверье и тут же начинает устраивать ловушки неосторожным жертвам. Похожий на сгусток перевитого темными нитями тумана, принимающего облик огромного паука, спрута или другого хищного существа, Сплетающий Туманы окутывает территории, где охотится, серой мглой. Жертва, попавшая в туман, быстро теряет чувство направления и идет прямиком к чудовищу, в его лапы или щупальца из уплотнившегося тумана. Некоторые твари так умны, что подражают голосам своих прежних жертв, чтобы обнадежить детей обещанием помощи.

Смекалка 3, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 0, Дух 2

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: туманные щупальца +3

Особая сила: Сеть Тумана – чудовище окружает территорию радиусом примерно в пятьсот метров туманом. Попавший в его недра ребенок должен совершить испытание Смекалки против Смекалки существа. Если ребенок победит, он беспрепятственно сможет выбраться из тумана... в противном случае заблудиться и неизбежно попадет к Сплетающему Туманы.

При любых испытаниях Мускулов против ребенка чудовище кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Бесплотное Тело – чудовище не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Слабость: Неподвижность – существо может заманивать, но не в силах сдвинутся с места.

В присутствии открытого огня – стихии, которая противоположна туману - чудовище кидает два кубика и выбирает худший результат.

**Небесные Гончие**

Небо Задверья не менее опасно, чем земля, и покров выхватывает из его просторов худших из хищников, замещая реальность. Небесные Гончие – существа множества форм и размеров – от похожих на стервятников, летучих мышей, птеродактилей и до гуманоидных крылатых тварей. Каким бы не был их облик, одно общее свойство объединяет чудовищ – они нападают стаей, от которой у жертвы практически нет шансов сбежать.

Смекалка 3, Мускулы 2, Руки 3, Ноги 5, Дух 2

Единицы здоровья: 30 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: когти/клыки/клюв +1

Особая сила: При любых испытаниях Ног против ребенка чудовище кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Атака Стаи – нападая группой минимум в десять существ, монстры начинают кружить вокруг жертвы, сбивая ей обзор и ориентацию в пространстве. Любой ребенок, оказавшийся в окружении стаи, должен бросать на все проверки и испытания Смекалки два кубика и выбирать худший вариант.

Слабость: Любопытство – увидев любой блестящий предмет, на который бедны серые ландшафты покрова, Небесные Гончие должны пройти проверку Смекалки, или в первую очередь постараются рассмотреть его поближе. Бросок делается для всей стаи и время, на которое чудовища будут заняты, колеблется от нескольких секунд до половины минуты.

Ель – традиционно защищающая от демонов, ель всегда проникает под покров, если она росла или находилась на территории слияния миров. Касание еловой ветви наносит Небесным Гончим 5 единиц урона в раунд.

**Яма**

Находясь под влиянием покрова, не стоит забывать почаще поглядывать себе под ноги. Иные чудовища принимают облик не тварей, усеянных шипами, когтями и клыками – даже детали ландшафта могут скрывать угрозу. Яма – одно из таких существ, выглядящее как черный провал в земле диаметром примерно в пару ярдов. Темноту, наполняющую Яму, не в силах разогнать даже самый яркий фонарь – тьма эта живая.

Яма не может преследовать своих жертв, но ей это не нужно. Чудовище манит к себе неосторожного ребенка, пошедшего на её телепатический зов, и выпивает его душу.

Смекалка 4, Мускулы 0, Руки 0, Ноги 0, Дух 3

Единицы здоровья: 50 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: отсутствует

Особая сила: Зов Тьмы – ребенок в радиусе нескольких сотен ярдов должен совершить испытание Духа против Духа монстра, чтобы устоять телепатическому нашептыванию Ямы. При успехе он может уйти свободно – неудача заставит жертву приблизится к краю Ямы и заглянуть в её беспросветные недра. Это автоматически выпьет 1 Души – к счастью, на большее у одной жертвы за одно явление покрова существо не в силах забрать.

При любых испытаниях Смекалки против ребенка чудовище кидает два кубика и выбирает лучший результат – его телепатические послания находят уязвимые стороны детской личности и используют их с удивительной эффективностью.

Бесплотное Тело – чудовище не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем – погружаемым в её глубины - или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Слабость: Неподвижность – существо может заманивать, но не в силах сдвинутся с места.

Преграда – если накрыть Яму двумя досками, прутьями или иными подобными предметами – ровно по центру, крест-накрест – эта символическая преграда лишает чудовище возможности использовать Зов Тьмы.

**Тени**

Мы с Дейвом обещали вернуться домой до темноты.

Так бы и вышло, если бы не одна мелочь – от парка до нашей улицы было минут двадцать ходьбы. Мы об этом подзабыли – и опомнились, лишь когда солнце уже скрылось за горизонтом. Казалось, ничего страшного – у обеих были велики, и что нам стоило крутить педали во весь дух? Только вот в этот день упорно не везло.

Сначала у меня лопнула шина. Пока искали, чем я её пропорол, заметно стемнело. Дейв решил меня дождаться, хотя ему за опоздание могло неслабо влететь. Хорошо, когда у тебя такой друг!

В общем, мы шли и толкали ненужные велосипеды, а темнота все сильнее заполняла город. Окружающие дома словно укутались тишиной – не шумели голоса, звук работающих телевизоров не вырывался из окон.

Лишь тени за занавесками двигались, когда мы проходили мимо знакомых улиц.

Закрытый кинотеатр уже почти остался позади, когда раздался этот звук.

Дейв первый услышал что-то, напоминающее кошачий вой. Звук - протяжный, тоскливый настойчивый, доносился из-за дальнего угла кинотеатра, где покосившийся забор создал уютный закуток.

Сейчас там царила кромешная тьма.

Я бы прошел мимо, но Дейв уперся. Ему позарез нужно было увидеть этого кота или кто там выл.

- Погоди, я на секунду, - сказал он и прислонил велик к столбу с неработающим фонарем.

Я лишь фыркнул – мы и так уже опоздали, не стоило задерживаться, чтобы не создавать лишних проблем. Но теперь уже я не мог бросить друга.

И не подозревая, что вижу его в последний раз.

Дейв успел сделалась пару шагов, приблизился к углу – и… упал?

Нет, не просто упал – что-то неразличимое, похожее на темные руки – или лапы – крепко ухватило моего друга за куртку и потянуло прямиком во мрак.

Я помню, как закричал. Как успел подбежать и застать страшную картину – чернильное пятно на стене кинотеатра, из которого, как из ямы, торчали молотящие воздух ноги Дейва. Помню, как держал его, борясь с жутким напором – пока нечто на другом конце тьмы – нечто небывало сильное – одним рывком втащило его и тени сомкнулись над своей добычей.

Густые, как болотные воды в ночи…

Ещё одним способом проходить в наш мир является тьма. Тени, даже в дневное время суток – миниатюрные и ненадежные проходы, но если они вызваны не солнечным светом, то чудовища способы пройти через них. Вечерняя темнота – куда лучше, потому что чудовища уверены, что проход не закроется за их спиной. Кромешный ночной мрак – идеальный вариант, когда любое существо Задверья может именем Демагога воззвать к темноте – его порождения и союзнику Страха - и заставить врата раскрыться. Впрочем, большинство предпочитает другие проходы – ходят слухи, что если чудовище откроет проход именем правителя Задверья и его охота не будет удачной в эту ночь - оно понесет страшное наказание.

Приведенные ниже создания чаще всего используют тени для своих путешествий в мир людей.

 **Теневики**

Теневики – весьма распространенные монстры, Теневики в равной степени опасны днем и ночью. Хотя солнечный свет для них губителен, эти, похожие на трехмерные тени создания, могут подкарауливать своих жертв в домах и слабоосвещенных местах. Традиционно Теневики выглядят как человекоподобные высокие существа, примешивая черты животных в своей внешности. Их тела бесплотны, но это не мешает Теневику нападать на детей и уносить их сквозь врата теней в Задверье.

Смекалка 2, Мускулы 3, Руки 4, Ноги 2, Дух 2

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: когти/клыки +2

Особая сила: Бесплотное Тело – чудовище не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Благодаря способности теней обволакивать любой предмет при любых испытаниях Рук Теневик кидает два кубика и выбирает лучший результат.

Исцеляющая Темнота: оказавшись в кромешном мраке, Теневик восстанавливает 1 урона в раунд.

Слияние с Тенью: чудовище может соединиться с тенью любого предмета так, что останется незамеченным до поры, пока само не пожелает проявить себя. Многие Теневики сливаются с тенями своих жертв и изучают их, выбирая наилучшее место и время для нападения.

Вселение: Теневики обожают занимать тела Ослепленных, а то и доверчивых детей, и их руками вершить зло. В ночной темноте любой Теневик может коснуться ослепленного и сделать проверку Духа. При успехе он вселяется в его тело и может находиться там до тех пор, пока избегает прямого солнечного света. В теле человека Теневик может использовать свои Черты или Черты жертвы по выбору и не получает урона от всего, кроме Силы Поверий – прочий урон приходится на носимое тело.

Теневик может вселиться и в ребенка – но для этого ему нужно будет пройти успешное испытание Духа против Духа ребенка и заставить жертву произнести свое имя в присутствии чудовища. В остальном же одержимость ничем не отличается.

Жертвы этой силы мало что помнят о совершенных действиях – лишь смутное чувство тревоги и вины.

Слабость: В присутствии источника света чудовище кидает два кубика и выбирает худший результат. Попав под прямой солнечный свет, Теневик получает 5 единиц урона в раунд.

Солнечный Круг – окружность, символизирующая солнце, непреодолима для Теневиков. Если кто-то начертит вокруг себя или какого-то места круг, то пока линия рисунка непрерывна, эти существа не могут пересечь его границу. Также они не в силах самостоятельно стереть линию, хотя могу сделать это опосредовано, используя подручные средства.

**Похититель Теней**

В старину существовало поверье, что тень – отражение души. Это правда… по крайней мере для тех существ, которые забирают тени, чтобы отнять душу. Похитители Душ – высокие, безликие существа, закутанные в балахоны развевающихся сгустков мрака – проникают в дома в ночное время, используя царящий вокруг мрак. Они более чувствительны к свету, чем любые другие связанные с тенями чудовища – но от этого они не становятся менее опасными.

Смекалка 4, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 3, Дух 3

Единицы здоровья: 50 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: отсутствует

Особая сила: Бесплотное Тело – чудовище не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Исцеляющая Темнота: оказавшись в кромешном мраке, Похититель Теней восстанавливает 1 урона в раунд.

Удушающий Мрак – чудовище способно погрузить пространство размером с комнату в кромешную темноту, автоматически лишая возможности причинить ему вред светом.

Похищение Тени – проведя успешное испытание Духа против Духа ребенка и коснувшись его тени, Похититель Теней может отнять 1 Души. Эту силу нельзя применять на одном и том же ребенке чаще раза за ночь. Кроме того, чтобы применить эту силу была, нужен хотя бы малейший источник света – в данном случае невозможно просто использовать ночную темноту.

Слабость: В присутствии источника света чудовище кидает два кубика и выбирает худший результат. Кроме того, под прямым светом из любого источника оно теряет 1 урона в раунд. Попав под прямой солнечный свет, Похититель Теней мгновенно гибнет. Из-за этой слабости они никогда не появляются днем – но иногда, в погоне за сообразительной жертвой не замечают приближение рассвета.

Солнечное Золото – золотистый цвет символизирует солнце и это лишает существо власти над ребенком. Если жертва одета во что-либо золотистое или касается золотого предмета, Похититель Теней не может применить Удушающий Мрак в её присутствии.

**Поверья**

Мы уже говорили, что Сила Поверий – двойственное оружие. Прибегающий к её помощи начинает зависеть от множества примет, которые становятся для него реальностью. Чудовища Задверья научились пользоваться этой детской уязвимостью, чтобы проникать в земной мир – любая примета, обещающая ребенку опасность, может быть использована для прохода. Черная кошка, трещина на которую наступили, полнолуние в пятницу 13 – все это притягивает к владеющему Силой Поверий существ, изголодавшихся по детской плоти и душе.

**Зазеркальный**

Многие люди знают, что разбитое зеркало – к несчастью, но забыли тайный смысл этого события. Дети знают лучше – трещины в зеркале ведут в Задверье и зовут существ, называющихся Зазеркальными, присоединится к охоте. Отличие Зазеркальных от прочих чудовищ в том, что они могут ходить в любое время суток и всегда знают, где находится их жертва.

Зазеркальный приходит лишь в том случае, если зеркало разбито по вине ребенка. Он преследует добычу, принимая облик любого человека, который хотя бы раз отражался в том зеркале. Истинная форма чудовища – серебристый шар жидкой ртути, парящий в воздухе, но таким Зазеркального можно увидеть лишь в Задверье. Обычно он высасывает Душу ребенка, после чего вселяется в его тело, забирая себе всю память. Для окружающих взрослых это выглядит как продолжительное психическое заболевание, после которого несчастный ребенок меняется в худшую сторону. Сказка о Снежной Королеве, как считают некоторые, лишь символическое отражение этих перемен и охоты Зазеркальных.

Как бы то ни было, вместо поглощенной жертвы в мире появиться ещё одно чудовище под детской маской, которое будет помогать своим собратьям распространять власть Королей в мире людей.

Смекалка 3, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 3, Дух 4

Единицы здоровья: 45 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: в форме человека отсутствует, в истинном облике касание его тела наносит +5 урона каждый раунд.

Особая сила: Чутье жертвы – Зазеркальный всегда знает, где находится разбивший зеркало ребенок.

Похищение Души – проведя успешное испытание Духа против Духа ребенка, когда тот отражается в любом зеркале, чудовище может отнять 1 Души. Эту силу нельзя применять на одном и том же ребенке чаще раза в лунный месяц.

Пустой Сосуд – полностью поглотив душу ребенка, существо вселяется в его тело, получая доступ ко всем воспоминаниям и знаниям. Получившийся подменыш лишен любых моральных ориентиров и стремится лишь к приумножению власти Страха в мире и увеличению числа ходящих по Земле чудовищ.

Слабость: Зеркальный Коридор – если поставить два зеркала друг против друга, чтобы они образовали коридор отражений, и заманить туда Зазеркального, то он тут же перенесется в Задверье и не сможет вернуться, пока кто-нибудь снова не разобьет зеркало. Однако если в пространстве между Зеркалами окажется ребенок, то ему нужно пройти проверку Духа, чтобы открывшиеся на миг врата не унесли и его.

**Пугало**

Страх порождает свои традиции. Традиции о недобром времени: полуночи полнолуния, пятнице тринадцатого числа, Хэллоуине… Все эти даты размывают границы и взывают к одним из худших воплощений Задверья, которые проникают в наш мир. В это время Пугала могут начинать свою охоту – и каждый раз она оборачивается кровью и порождает жуткие легенды.

Пугала приходят с наступлением даты, не нуждаясь в определенных местах для перехода или действиях призыва. В течение суток с момента вступления в мир людей они охотятся на всех встречных детей, отдавая предпочтения самым Невинным. Пугалу не страшен свет, присутствие взрослых или запреты, берущие начало из традиций или фольклора. Это совершенные воплощения ужаса и не было ещё Пугала, которое не отняло хотя бы одной детской жизни за свой визит.

Эти чудовища выглядят как худые когтистые твари с лицами, похожими на тыквенный фонарь из кости. Ослепленные видят их как молчаливых мужчин с лихорадочным блеском в глазах – так для взрослых выглядит заполняющее пустые костяные глазницы гнилостное пламя. Встреча с Пугалом для не владеющего Силой Поверий или не умеющего ОЧЕНЬ быстро бегать – практически всегда смертный приговор. Продержаться сутки до момента, когда Пугало вернется в Задверье практически невозможно, как и маловероятно справиться с ним обычным оружием.

Смекалка 4, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 4, Дух 4

Единицы здоровья: 50 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: когти +5

Особая сила: Пир Плоти и Души – там, где другие монстры довольствуются плотью или выцеживают Душу по частям, Пугала берет все и сразу. Душа каждого убитого ими ребенка мгновенно поглощается целиком. Кроме того, подобное питание излечивает существу все раны.

Во всех испытаниях против ребенка кидает два кубика и выбирает лучший вариант.

Власть Страха – коснувшись ребенка, Пугало вселяет в его душу неконтролируемый страх. Пока Пугало не покинет этот мир, ребенок будет мучиться от жуткой тревоги и пароноидальных видений. Это даст ему 1 Страха и заставит совершать два броска, выбирая худший вариант, на все последующие действия. Сила действует на любое количество детей, которых коснется чудовище, но не больше одного раза на каждого. Когда его время выходит и Пугало покидает мир людей, эта сила перестает действовать.

 **Пересекая тьму**

Эшли принесла старую куклу своей сестры и немного свечей, лежавших в комоде у мамы. Мама Эшли всегда говорила, что эти свечи для особого случая – наверное, такого, как наш. Я нашла в кепке Эшлиной сестры длинный светлый волос – наверное, он остался после сентября. Тогда она не снимала кепку целыми днями.

Я вложила волос в ручонку куклы и отступила назад. Кукла казалась совсем живой – будто маленькая женщина, как те, в журналах, что любит разглядывать мой брат. Я рассказала Эшли об этом сравнении и мы обе хихикнули. Улыбались недолго – слишком серьезное дело предстояло совершить.

В книге, которую бабушка держала в шкафу так и было написано. Я ещё раз проверила, ничего ли мы не забыли. Оказалось – почти ничего.

Не хватало одной единственной вещи.

- Нужна кровь, - сказала Эшли. Сейчас она походила на учительницу – такое же строгое лицо и уверенный тон.

Я достала свой скаутский ножик. Подарок за лучшее результат в отряде девочек - с прошлого лета он всегда лежал в моей сумке.

-А сколько нужно?

Она пожала плечами.

-Наверное, чем больше, тем лучше.

- Ладно… только, в смысле это должна быть наша кровь? Ну, не твоей сестры, а именно наша?

Эшли переменилась в лице.

-Вот я тупица… хотя, постой…

Она достала из сумки чашку – на ее стенке двое нарисованных котят весело кувыркались и не знали бед – и поставила перед собой.

- Наверное, кровь должна быть моя. Мы ведь с ней сестры, значит и кровь у нас общая.

- Хорошо, - я тихонько перевела дух от облегчения. – Ты права.

Эшли кольнула себя в палец и алая капля медленно выползла из под светлой кожи. Она кольнула глубже – и ещё пара алых шариков упали прямо в чашку.

-Сильно больно?

- Нет, почти не больно… - она закусила губу, - ну, может чуть-чуть…

Я расставила свечи по кругу и зажгла их папиной зажигалкой. Хорошо, что стол мы укрыли газетами и воск не мог его запачкать. Чашка оказалась возле куклы –в самом центре окружности.

Мы с Эшли сели друг напротив друга и глубоко вдохнули. Ей глаза казались бездонными и огни свечей танцевали в их глубине. С каждым вдохом мне казалось, что огоньки на столе расплываются, сливаясь в единое кольцо.

Медленно дыша, мы сидели в темной комнате. Странно. но свечи будто утратили свою яркость – а тени вокруг становились все гуще. За окном восходила полная луна, но и ей лучи казались какими-то тусклыми.

- Когда твои родители вернутся домой? – спросила я и не узнала собственный голос. Он был глухим и каким-то… старым.

- К утру. У них там какая-то вечеринка, - равнодушно ответила Эшли.

-Ладно. Тогда… - я собралась остатки смелости. Было страшно. Очень страшно. – Может, пора начинать?

В глазах Эшли читался тот же страх. Густой, как окружающая нас темнота, страх заполнил комнату… но мы обязаны были это сделать. Её сестра не заслужила оказаться ТАМ.

Никто не заслуживал ТАКОГО.

- Да… - она посмотрела на заливший комнату мрак.- По-моему, все уже началось…

Иногда, как бы отчаянно не выглядел подобный поступок, детям нужно попасть в Задверье. Они могут отправиться спасать своего друга или частицу его Души, выслеживать монстра или узнать планы Королей. Причины различны, как различен и способ перехода – хотя суть его не меняется.

Существует множество легенды и обрядов, якобы помогающих отворить двери миров. Кто-то приходит на перекресток четырех кладбищенских дорог в полночь полной луны. Для кого-то подходящим будет чтение заклинаний из пыльной книги перед зеркалом, в окружении свечей. Кто-то использует круг из камней, выложенный на заднем дворе. Есть легенды том, что в течение ста ночей нужно призвать по имени мертвую ведьму дверей или намазать пятки свиной кровью.

Глупые суеверия? Только лишь для Ослепленных – дети своей верой способны наполнить любой из ритуалов достаточной силой. Речь вновь о Силе Поверий. Если ребенок верит – искренне верит – то любой обряд, в эффекте которого он не сомневается, подействует и врата Задверья распахнутся. Если хотя бы один из участников ритуала испытывает сомнения – что ж, в лучшем случае ничего не произойдет.

В худшем врата откроются лишь в одну сторону – выпуская нетто голодное и злобное, ищущее глупых заклинателей.

**… и возвращаясь**

Вернутся из Задверья раза в три сложнее, чем в него попасть. Говорят, что лишь одна-единственная дверь в этом темном царстве всегда открыта и ведет на Землю. Одна-единственная из неисчислимых тысяч. Не самый лучший шанс найти этот путь.

Однако есть и другие варианты. Когда убиваешь чудовище, составляющий его Страх превращается в темное облако, прежде чем вернутся к Демагогу. Властелин Задверья придаст ему новую форму, потому что в его силе дарить и отнимать жизнь у любого из подданных. Однако в неуловимую секунду между смертью монстра и тем, как Страх уйдет, можно войти в это облако и пожелать вернутся домой.

Это рискованный способ, но в Задверье нет безопасных вариантов. Замешкаешься – и облако исчезнет. И хуже всего – войти, но не успеть пожелать вернутся. Тогда Страх унесет ребенка прямиком к Демагогу – и больше никто никогда не увидит несчастного.

Некоторые зеркала в Задверье приобретают имеют природу врат, даже будучи самыми обычными. земными предметами. Тем не менее, найти такое зеркало – задача не из легких. Если только дети не позаботились принести его с собой, им остается разве что пробовать применить каждое встречное зеркало – часть из которых могут привести не в мир людей, а в логово чуткой твари. Зеркальный Зал Титании – хороший пример тому: каждое из находящихся там зеркал таит по сторону спящего слугу Королевы. Наивный ребенок, считающий, что нашел путь к спасению, на самом деле оказывается в страшной ловушке.

Задверье полно детских душ. Не все из них мучаются или поглощаются – немало таких, что бесконечно бродят по адским ландшафтам. Эти духи могут провести к выходу тех, кто просит их помощи. Часть призраков умет истончать стены Задверья, открывая червоточины, через которые дети могут выбраться на Землю. Однако другие, сломленные мучениями и ужасом, на самом деле отпущены ради поиска новых жертв – и следовать их указаниям будет крайне неразумно.

Ни одно путешествие обратно из Задверья не бывает безопасным. Выход практически недоступен и может завести весьма далеко от входа. Если ребенок прошел на ту сторону через обряд, проведенный в шкафу – то, возвращаясь через одно из зеркал, он может попасть в другой город, страну или полушарие.

Здесь нет гарантий.

**Оглянись вокруг**

Зная как попасть в Задверье и как оттуда выбраться, следующим вопросом неизбежно станет – что же там?

Самый простой ответ – логово кошмаров.

Задверье – мир, укрытый тенями и туманом. Дом боли, страха и страдания, где сама реальность отражает эти понятия. Пусть большая часть мира переживает ежечасные изменения, его суть и обитатели остаются тем же самым – это мир чудовищ, охотящихся за плотью и душами невинных.

Вам не найти карту Задверья, а если и найдете – ей нельзя верить. Не доверяйте любым знаниям об этом месте, кроме своего личного опыта.

Первое, что видят все визитеры – детских призраков. Призраков всех тех, кто погиб или был похищен существами темной стороны. Призраков, обреченных быть жертвами страшных мук, рабства или непрекращающихся кошмаров. Души, бесконечно блуждающие в поисках выхода или забвения – и не находящие его. Эти дети не обязательно совершили что-то, что привело их к подобному концу – нет, любой ребенок, неважно как он себя вел, может оказаться здесь. Достаточно стать жертвой внимания Королей или их подданных – и смерть окажется куда ближе, чем вы думаете.

Эти привидения не в полной мере материальны, но видны каждому, кто на них смотрит. Мало кто из них понимает происходящее в полной мере. Одни утратили память о смерти, других муками свели с ума, третьи потерялись в собственных кошмарах. Лишь единицы сохранили свободную волю и готовность к борьбе. Иногда вместо призрака навстречу гостю выходит лишь частица души – остальное пожрано каким-нибудь монстром. Стоит ли обвинять этих духов в недоверии или же ждать от них внимания? Большинство полностью поглощены своей болью и страхами, чтобы обращать внимание на чужие проблемы.

С каждым годом в Задверье исчезает все больше и больше детей и число неприкаянных душ растет.

Однако большую часть населения Задверья составляют не они, а чудовища. Их число неизвестно, как неизвестно, сколько различных видов монстров вмещает в себя этот мир. Но определенная иерархия соблюдается. На её вершине стоит Демагог, за ним идет Бранксис Похититель, погонщик рабов и Верховный Мучитель Задверья. Семь Королей образуют аристократическую элиту этого мира тьмы и боли.

**Демагог**

Старейший из обитателей Задверья и, по слухам, его создатель - Демагог правит потусторонним миром, как живое божество. Это именно он начал в забытые времена войну против невинности и сотворил всех чудовищ, каких только, к своему несчастью, знало человечество. Никто кроме него самого не знает, где лежат истоки той ненависти к детям, которой пронизано Задверье – но Демагог не из тех, кто дает объяснения. Чудовища выполняют его приказы без долгих раздумий, потому что Демагог знает все, что происходит в его владениях и не терпит лени и мятежа. Лишь Короли могут рассчитывать на частичные объяснения – но они тоже не делятся полученными знаниями.

Демагог обитает в темнейшей части Задверья, и хотя его влияние незримо опутывает всю потустороннюю реальность, он редко радует своим личным присутствием. Многие чудовища, которых он творит, никогда не видели его – лишь ощущали эту довлеющую, необозримую темную силу. Если ему нужно передать приказ – он посылает Бранксиса, своего вернейшего слугу или насылает жуткие видения. Большинство детей не знают даже его имени – Демагог по какой-то причине не любит излишней популярности. Как паук в паутине, он терпеливо ждет, пока добыча не окажется в досягаемости – и двигает своих слуг как фигуры на шахматной доске. Из всех Семи Королей лишь Бугимен пользуется немного большим расположением своего Властелина – с остальными Демагог общается равно.

У этого существа нет игровых характеристик – в конце концов, он король темных сил и владыка потустороннего мира. В прямом столкновении Демагог всегда победит и останется неуязвим. Говорят, он владеет абсолютно всеми силами, которые только встречаются среди существ Задверья – и в придачу ещё множеством неизвестных. Его слабости никому неизвестны, и Демагог не склонен к глупым ошибкам или жалости.

**Бранксис Похититель**

 В Задверье, Бранксис носит титул погонщика рабов. Он руководит целой гильдией чудовищных инженеров, расширяющих королевство Демагога и делающих его ещё страшнее и мучительнее для всех пленников и случайных гостей. Дети работают на этом строительстве – мертвые дети, обреченные вечно существовать среди бесконечной работы, побоев и страха попасть в пасть к прислужникам Бранксиса – демоническим существам, полулюдям-полудемонам Надсмотрщикам.

Бранксис пользуется немалым доверием Демагога и не в последнюю очередь из-за славы лучшего дознавателя. Он носит ещё одно прозвище – Мучитель – и под ним известен как самый жестокий в истории человечества палач. Большая часть пыток, которая ожидает маленьких пленников, придуманы им самим – и для этого существа нет ничего святого.

Характеристики Мучителя приведены ниже. Следует отметить, что он сильнее любого из Семи Королей и возможно – всех их вместе взятых. Если Демагог – Бог Тьмы, то Бранксис – её генерал, полководец и наместник, ведущий силы зла во славу искаженных идеалов своего Повелителя.

Смекалка 5, Мускулы 5, Руки 5, Ноги 5, Дух 5

Единицы здоровья: 100 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Бранксис исчезает – чтобы возродиться примерно через час с их полным запасом. Он бессмертен, поскольку Демагог благословил своего вернейшего слугу даром неистребимости.

Бонус урона: любым предметом или своими заканчивающимися когтями пальцами Похититель дает +15 к урону. Чаще всего в бою он использует многохвостую плеть, чьи ремни сделаны из обжигающего мрака.

Особая сила: Все силы, которыми только владеют чудовища Задверья, подвластны и Бранксису. На любые испытания он бросает два кубика, выбирая лучший вариант. У него нет слабостей кроме одной – Мучитель не может позволить себе жалости по отношению к ребенку. Если он хотя бы раз проявит милосердие по отношению к любому невинному, то этот ребенок навсегда станет неподвластен всем его колдовским силам.

**Надсмотрщики**

Природа этих чудовищ неизвестна, но некоторые шепчутся, что надсмотрщики раньше сами были детьми. Долгое заключение и пытки сломили их волю, а Страх завладел душами этих несчастных, превратив их в собакоголовых существ. Для надсмотрщика нет большей радости, чем издеваться над рабами Похитителя – может, потому, что они видят в них собственное прошлое?

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 4, Дух 2

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Бонус урона: клыки/когти +5

Особая сила: Вкус Крови – надсмотрщик, укусивший любое существо, сможет всегда выследить его в пределах Задверья.

На любые испытания они бросают два кубика, выбирая лучший вариант.

Слабость: по какой-то причине, возможно, связанной с их происхождением, Надсмотрщики ненавидят любые предметы, сохраняющие воспоминания. Дневники, фотографии, даже старые сувениры и игрушки вынуждают их отступить – пока жертва держит предмет перед ними. Беда лишь в том, что единственные хранилища воспоминаний можно принести лишь из нашего мира – в Задверье все порабощенные души лишены подобных вещей.

**Семь Королей**

Несмотря на всю свою невероятную власть, Демагог внушает куда меньше страха, чем его слуги. Он остается неведомым властелином, редко вмешивающимся напрямую – в отличии от своих наместников. Семь Королей – вот те, кто несут каждодневный страх и напрямую руководят атаками чудовищ. Именно они приносят в жизнь ребенка страх, на их совести все жестокости, происходящие с невинными. Каждый Король правит одним из аспектов, составляющим суть Задверья – людям эти аспекты известны как семь смертных грехов. Хотя сами Короли редко покидают свой темный мир, их волей верные слуги приходят на землю, неся зло и страдание. Каждая победа любого из Королей прославляет Демагога – и некоторые даже считают, что все они – не более чем отражение порочной сути Прародителя Страха.

**Почему Королей стоит бояться?**

Любой из Королей, даже относительно нормально выглядящие – вроде Искусителя и Раель-Шеол – вызывают у их жертв дикий ужас. Дело не во внешности – столкнувшиеся с мощью любого Короля инстинктивно понимают, какие бездны порока скрывается за этим существом. Подобное не может не пугать. Короли, как и Демагог, редко покидают Задверье, но их нельзя назвать бездеятельными. Орды слуг рыщут по миру, выполняя безжалостные приказы. Кроме того, Короли имеют возможность, которая превращает их практически в вездесущих.

Они умеют вселяться в Ослепленных.

Не в какого-то одного человека, нет – Король одновременно может захватить десятки или даже сотни Ослепленных по всему миру. Важно, чтобы человеком владели те чувства, которые воплощены в Короле – и тогда он окажется во власти наместника Демагога. К счастью, Короли пока не могут бесконтрольно увеличивать число одержимых – Высшие Силы ограничили численность человеческих марионеток, которыми можно управлять одновременно. Но, с другой стороны, меняя Ослепленных как перчатки, Короли могут строить сложные схемы. где население целого города поочередно выступает на их стороне – часто не ведая об этом.

Каждый из Королей воплощает определенный порок. Чем больше этой эмоции в мире, тем могущественнее считается Король. Хотя перед ликом Демагога они равны, все семеро наместников постоянно пытаются превзойти друг друга.

Вселяясь, Короли делают то же, что и все существа темной стороны – истребляют невинность где только встретят. Носители их воли обычно не помнят, что за приказы они выполняли, но эти приказы всегда чудовищны. Короли мечтают о приближении Слепого Времени и делают все. чтобы в мире оставалось как можно меньше чистых сердец. Взрослые, совершающие омерзительные поступки по отношению к детям не только разрушают свет невинности – они все ближе и ближе к тому, чтобы переродиться в чудовищ. Чем чаще Короли вселяются в человека, тем легче он поддается последующему влиянию. Рано или поздно такие люди станут осознанно служить Задворью – или вольются в число его обитателей.

Таким способом тьма преумножает свое влияние.

Интриги Семи Королей запутаны и детям редко удается понять их суть. Они никогда не действуют мелочно – но участники их планов редко понимают, ради чего совершаются те или иные жуткие действия. Для наместников Демагога не существует отдельных человеческих судеб – все смертные лишь винтики в сложных схемах. Прямое столкновение с ними просто обречено на провал – а попытаться переиграть Королей в их интригах может рискнуть лишь тот, кому больше нечего терять.

Используя в игре Семь Королей, помните, что их влияние оказывает влияние в первую очередь на мотивацию, а не на само действие. Например, многие люди считают, что похищение ребенка чаще всего связано с желанием выкупа (алчность), но на самом деле мотивация может меняться от случая к случаю. Иногда это желание возместить утрату собственного ребенка (зависть), неконтролируемая злость на детей или их родителей (гнев) а то и более жуткие желания (сладострастие).

**Бугимен, Король Алчности**

Шаг, ещё шаг. Хрустят под ногами сухие ветки. Черные крылья рассекают ночное небо. Все чувства слились воедино – в один натянутый до звона нерв. Леса не выпускают своих жертв. Деревья перевиты корнями и тропинка впереди исчезает.

Тени, тени вокруг. Горят вороньи глаза – падальщики оседлали низкие, скрюченные ветви. Красный, как кровь, взгляд и черные перья – черные, как тьма.

Ты идешь, нет – уже бежишь. Но под ногами лишь переплетение корней и шаг сбивается. Наконец, ты падаешь.

Падаешь и не можешь подняться.

Тьма опускается с небес, с верхушек деревьев, мчит на вороньих крыльях. Тьма прижимает тебя к земле, давит крик когтистой рукой.

Тьма шепчет тебе на ухо своим хриплым голосом.

-Тише, дитя… теперь ты мой…

Некоторые утверждают, что Бугимен старше самого Задверья, а кто-то уверен, что он могущественнее Демагога. Руководствуясь своей алчностью и фанатичной страстью, Бугимен погубил больше детей, чем все остальные Короли, вместе взятые. Его жестокость и чудовищная натура прочно вошла в человеческие легенды и дети по всему миру знают о существовании Короля Алчности, хотя и часто путают его с Задверным Чудовищем. Бугимен так давно правит своими владениями, что никто и не помнит его происхождение. Известно одно – вопреки своей порывистости, под маской маниакального монстра скрывается холодный и расчетливый ум. Глупо пытаться обмануть Короля Алчности – и вдвойне глупо его недооценивать. Некоторые считают, что даже сам Демагог стал жертвой его тонких интриг – и что реальная власть в Задверье принадлежит этому зловещему Королю.

Армиям Бугимена нет числа. Его слуги, называемые Страшилами, одни из Задверных Чудовищ, как злобные тени скользят повсюду, шпионя и нападая для своего повелителя. Они таятся во тьме дверных проемов, под кроватью или в подвале, выбирая нужный момент для атаки. Нападая, Страшилы уносят детей во тьму – и сквозь врата в Голубую Комнату, сердце владений Бугимена в Задверье. Именно здесь ребенок встречает свой худший кошмар – самого Короля Алчности.

Голубая Комната – лишь часть дворца Короля, его Замка Черных Птиц. В залах дворца почти бесконечное число клеток выстроено рядами – и в них томятся черные вороны. Птичьи крики, полные страха и печали, разносятся по всему Задверью – крики, в которых слышны детские голоса. Каждый ворон – превращенное тело погубленного Бугименом ребенка, а из их несчастных душ Король Алчности создает Страшил. Говорят, если найти нужного Страшилу и совместить с его же птицей – ребенок воскреснет. Но неудачная попытка стоит рискнувшему его собственного тела и души.

**Характер Бугимена**

Характер Бугимена можно назвать двуликим в прямом смысле слова. Более того, каждому ребенку он показывает лишь одну сторону личности. Одна его натура маниакально-злобная, пышущая яростью и грезящая великими целями. Угрозы и воспоминания о сотворенных пытках сопутствуют каждому диалогу и Бугимен старается подавить собеседника до полной потери воли. Вторая сторона личности – более коварный и тихий интриган, способный незаметно выведать все слабости жертвы и затем позволить своим подручным использовать их. Никто не знает, какой характер продемонстрирует Бугимен при встрече с новым ребенком – возможно, этого не знает и он сам.

Король Алчности редко использует человеческих слуг, предпочитая им Страшил. Но если он все же вселяется в человека, то всегда проецирует собственную алчность на разум носителя. Тот начинает ненасытно желать чего-то, важного для себя, и не останавливается ни перед чем для его получения. Более того, замечено, что личность одержимого Бугименом приобретают пугающее сходство с ним самим – зачастую доводя до полного подражания его действиям после окончания вселения.

**Черты Бугимена**

Смекалка 5, Мускулы 4, Руки 5, Ноги 5, Дух 5

Единицы здоровья: 80 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Бугимент исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любой из Королей, Бугимен бессмертен.

Бонус урона: Своими похожими на птичьи когти пальцами он наносит урон +10

Особая сила: На любые испытания он бросает два кубика, выбирая лучший вариант. Бугимен может владеть любой из сил Задверных Чудовищ, Пугал и Небесных Гончих.

Слабость: Бугимен никогда не перестанет желать большего и его жадность заставляет пытаться заполучить как можно больше детей за один раз, создавая рискованные планы, не всегда имеющие солидные шансы на успех.

**Страшилы**

Существа, воплотившие в своем облике худшие черты ночной тьмы, кошмарных снов и хищных желаний, Страшилы забыли свою прежнюю природу. Когда-то они были душами детей, погибшими из-за Бугимена – теперь это его вернейшие слуги.

Смекалка 2, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 4, Дух 3

Единицы здоровья: 35 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Бонус урона: клыки/когти +5

Особая сила: Бесплотное Тело – чудовище не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Власть Страха – коснувшись ребенка, Страшила вселяет в его душу неконтролируемый страх. Это даст жертве 1 Страха и заставит совершать два броска, выбирая худший вариант, на все последующие действия. Сила действует на любое количество детей, которых коснется чудовище, но не больше одного раза на каждого за один визит в Задверье.

Удушающий Мрак – чудовище способно погрузить пространство размером с комнату в кромешную темноту.

**Титания, Королева Гордыни**

Я не знаю, как все получилось. Даже не могу понять, когда все пошло наперекосяк. Больше моя жизнь мне не принадлежит – и никому до этого нет дела. Они все равно считают, что у двенадцатилетней нет никаких проблем. Особенно этой, с лишним весом. Такая худая, говорят они мне – но это не правда. Я толстуха, что бы они не болтали. Это так трудно – нравится всем. Нужно стараться быть стройной и поменьше есть. Просто меньше есть… и сбросить ещё десять фунтов. Всего десять фунтов… не есть четыре дня ничего и все будет как надо.

Десять фунтов… зеркала ведь не могут лгать, верно? Я толстая… но почему все говорят, что я отощала? Неважно… ещё десять фунтов… как кружится голова…

Титанию породила не тьма. Земля не отвергала её за бесчеловечные поступки. Нет, она была созданием света, одним из чистейших и благодатных существ в мире. Титанию знали как королеву Аркадии, страны фей – и она дала человечеству знания волшебства, философии и астрологии. Люди всегда были милы её сердцу и Титания видела свою роль в том, чтобы одаривать их радостью и ощущением чуда.

Однако из глубин вселенной пришло Ничто, и Ничто было голодной тьмой, пожирающей счастье и надежду. Ничто и его Легионы Пустоты сокрушили Аркадию и выжгли её дотла. Титания видела, как погибли все её друзья и подданные и испытала жуткие муки от рук своих пленителей. Ничто ушло так же, как и появилось – поглощать другие миры – а Титания лежала, умирая, на руинах королевства. Её последователи погибли, её сила ушла – и с ней уходила жизнь, молодость и красота.

Такой её отыскал Бранксис и предложил щедрый дар. Вечная красота и новое королевство, если она присягнет его повелителю. Сломленная пережитым горем, Титания согласилась.

Однако дар Демагога оказался коварен. Задверье и её королевство были темными и страшными и не радовали сердце бывшей правительницы фей. Вечная юность имела цену – её предстояло поддерживать кровью невинных детей. Титания выжила – но душа её, когда-то полная милосердия и радости, умерла. Теперь её королевство полно ледяных фьордов и каменных равнин, где уродливые гоблины и ненасытные красные шапки рыщут в поисках детей для своей повелительницы. Они то и дело устраивают набеги на Землю, чтобы добыть свежую кровь – и Титания, прекраснейшая, но холодная, как зимняя ночь, тысячи лет правит своим царством мрака. Она верит, что сумеет возродить Аркадию – и предала все, что любила раньше, во имя этой мечты.

Души тех детей, что отдали жизни ради поддержания вечной молодости Титании заточены в её Зеркальном Зале. Стоит всмотреться в отражения – и в любом ты найдешь плачущих и умоляющих о помощи детей. Однако, разбив зеркало, ты лишь выпустишь душу в Задверье – где она так и не обретет вечный покой. Хуже всего, что у каждой души в зазеркалье есть свой гоблин-страж – и стоит разбить одно, как он появится и поднимет тревогу. Поговаривают, что при создании этого зала использовалась могучая магия и понявший её секрет может освободить все души, не навлекая гнев Королевы. Но тайну его создания Титания хранит вот уже 4000 лет и не делится ею ни с кем.

**Характер Титании**

Титания, в отличие от прочих Королей, ни в кого не вселяется. Она правит своими владениями в удалении от дел всего Задверья, но её воля простирается через границы миров – во все зеркала на земле. Люди, чья искра жизни надломлена гордыней или опустошена неудачами легко оказываются под влиянием Королевы. Они становятся духовно мертвыми, неспособными думать ни о ком, кроме себя. Внутри каждого поселяется ядовитый голосок, требующий стать лучше прочих – и растоптать всех на этом пути.

Её слуги – обычные Задверные Чудовища - гоблины и бесы в красных шапках, давших им имена – рыщут по миру, забирая подходящих для омоложения своей Королевы детей. Стоит отметить, что они никогда не упускают возможности захватить побольше пленников в свои визиты – надо же им что-то есть. Вратами им служат зеркала и часы – не любые часы, конечно, а крупные настенные или напольные, чаще всего старые. Говорят, это часть старых троп в Аркадию, магия уходящего времени, которую Демагог обратил в свою силу после совращения Титании.

**Черты Титании**

Смекалка 5, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 5, Дух 2

Единицы здоровья: 90 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Титания исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любой из Королей, Титания бессмертна.

Бонус урона: отсутствует, но любой, кого коснется Титания, застывает, не в силах сделать ничего, пока она не отнимет руку.

Особая сила: На любые испытания она бросает два кубика, выбирая лучший вариант. Титания может владеть любой из сил Зазеркальных, Зовохватов, Похитителей Теней и Ямы.

Слабость: Титания тщеславна. Пока к ней обращаются как к живой богине, она демонстрирует расположение – что иногда позволяло детям одурачить бывшую королеву фей.

**Красные шапки**

Эти похожие на гоблинов существа родились из пролитой Титанией детской крови – и не перестают доставлять все новые её источники своей Королеве. Свои имя эти бесы получили от украшавших их головных уборов кроваво-красного цвета – темнеющего после успешной охоты.

Смекалка 4, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 5, Дух 3

Единицы здоровья: 30 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона (когти/клыки/рога/шипы/любое другое средство): +2

Особая сила:

При любых испытаниях Ног против ребенка чудовище кидает два кубика и выбирает лучший результат.

На свету чудовище кидает два кубика и выбирает худший результат.

Красная шапка не в силах касаться любого железного предмета ручной ковки. Связано это с тем, что выкованное руками символизирует силу духа – то, против чего у бесов нет власти. Прикосновение такого предмета наносит чудовищу по 5 единиц урона каждый раунд, пока сохраняется контакт.

**Что такое Ничто?**

Сила, которая опустошила Аркадию, была не из Задверья. Если владения Демагога породил Страх и он сам - его властелин, то Ничто воплощает энтропию и распад. Это смерть, беспощадная и неумолимая. Пустота черных дыр, пасть голодной вселенной, в которой исчезают надежды и мечты – Ничто странствует по мирам, опустошая их. Говорят, когда-то, после того как Слепое Время истребит в сердцах людей малейший лучик надежды, после многовекового правления Демагога, Ничто придет на руины мира – и поглотит его.

Ничто требуются слуги и оно находит их среди тех, в ком живет желание полного уничтожения. Как Страх собирает Ослепленных, так Ничто живет в сердцах опустошенных и ненавидящих мир. Поглощенные её души, зараженные этим желанием всеобщей гибели перерождаются в Легионы – армии, разоряющие мир, прежде чем Ничто выпьет всю жизнь из самой реальности.

Если вам потребуются игровые характеристики Легионов – Мастер может придать любые черты чудовищ в любом сочетании. Их поступь поистине неудержима – Легионы не могут умереть, потому что смерть лежит во власти Ничто и оно пока ещё нуждается в своих слугах. Когда последняя реальность мироздания падет – тогда Легионы окончат свою службу и погрузятся в забвение своей повелительницы.

И во вселенной на веки вечные останется лишь Ничто.

**Раэль-Шеол, Король Зависти**

В моем классе есть одна девчонка – Джессика Алман. Ей десять, но все считают её старше – из-за её внешности. Даже мальчишки из других классов подходят к ней на переменах – а меня никто не замечает. Ещё бы, Джессика то, Джессика сё, у Джессики такая замечательная мама и куча нарядов!

Из-за неё я словно невидимка. Наверное, даже если я умру, никто не обратит внимания. Пока Джессика здесь… вот бы сделать так, чтобы она стала уродиной! Тогда все бы обратили на меня внимания. Да, вот было бы здорово! Изрезать ей лицо, спалить волосы. Да-да, спалить и волосы и лицо – пусть превратиться в настоящее чудовище. Может тогда меня начнут замечать?

Может… интересно, а зажигалки хватит, чтобы волосы загорелись?

В отличие от прочих Королей, Раэль-Шеол не знал мира за пределами Задверья. Демагог пытался зачать наследника – и Раэль-Шеол был одним из немногих родившихся детей Повелителя Страха. Изначально он помогал Бранксису, мучая детей и следя за беспрерывностью работ в копях. Но однажды в нем проснулось любопытство и Раэль-Шеол отправился в наш мир, чтобы узнать, откуда же попадают к ним рабы. Он увидел детей во всем великолепии их жизней – свободы, игр, смеха и неиссякаемой надежды. Это породило зависть и обиду на Демагога. Почему отец сотворил его взрослым, лишив свободы и радости детских лет? Почему жители другого мира более свободны, чем он? Чем они лучше?

Зависть росла так стремительно, что даже Демагог вынужден был обеспокоиться. Опасаясь мятежа, он даровал сыну собственные владения – и Король Зависти воцарился в Задверье.

Зависть оказалась силой, с которой Раэль-Шеол сам не смог совладать. Он обезобразил свое тело шрамами, ненавидя лишенное юности тело. Двадцать одна татуировка, описывающая сцены детской жизни, укрывает его – и в придачу Король научился принимать облик ребенка и неузнанным бродить среди прочих детей. Однако собственная злобная натура всегда выдает его и никто из детей не испытывает желания с ним дружить. Достаточно лишь взглянуть в глаза Раэль-Шеолу, чтобы увидеть снедающую его зависть – которую не скрыть ни одними чарами. Зависть эта заставляет Короля уничтожать других детей – раз он лишен счастья детских лет, так в мире не останется никого, кто его испытывает.

Обычно Раэль-Шеол встречает ребенка, попавшего в его владения, под одной из своих масок. Он изображает дружелюбие, заводящее новую жертву в безвыходную ловушку – и при этом пытается узнать как можно больше о своем новом знакомом. Как губка. он впитывает любые истории и воспоминания, пока зависть не заставит показать собственную натуру. Тогда Король сдирает с несчастного лицо – и в коллекции масок становится одним обличьем больше.

Говорят, где-то в сердце его замка лежит Тронный Зал – все стены которого украшены лицами этих несчастных мальчиков и девочек, которых погубила зависть Раэль-Шеола. Восседая на каменном троне, Король слышит стоны своих жертв – их души все ещё заточены в лицах. Иногда они плачут кровавыми слезами и Раэль-Шеол саркастически улыбается – лишь истребляя детское счастье он чувствует себя удовлетворенным.

Своими владениями Король Зависти занимается постольку-поскольку – его интересуют лишь дети. Многочисленные чудовища, присягнувшие ему, быстро поняли, что взамен приносимой добычи могут пользоваться значительной свободой – и охотно угождают Раэль-Шеолу. Но, как бы много лиц не заняло места на стенах Тронного Зала, он никогда не переполнится…

**Характер Раэль-Шеола**

Раэль-Шеол не просто пытается притворяться ребенком – он требует неизбежного внимания к себе и лидерской позиции. Он внимательно слушает – чтобы потом использовать полученные знания для создания своего вымышленной жизни. Даже наедине с собой, Король мечтает о сценах из чужих жизней, представляя, как сам бы их проживал. Люди, в которых он вселяется, становятся не просто завистливыми – их словно сжигает злоба на окружающих, которые хоть в чем-то успешнее. Раэль-Шеол не любит вселяться во взрослых, предпочитая Ослепленных детей. Их выгоревшая Невинность дарит ему чувство покоя и понимание, что не он один испытывает лишения. Кроме того, Король Зависти втайне ненавидит своего отца, но не в силах противостоять Демагогу, выплескивает всю свою горечь на детей. Привыкший носить маски, он иногда и сам не понимает, что в его долгой жизни случалось на самом деле, а что – лишь фантазии.

**Черты Раэль-Шеола**

Смекалка 4, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 3, Дух 2

Единицы здоровья: 95 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Раэль-Шеол исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любой из Королей, Раэль-Шеол бессмертен.

Бонус урона: благодаря зависти к окружающим, которую вкладывает Раэль-Шеол, любой, кого он ударит (бонус урона 0) обречен бросать два кубика на все броски, выбирая худший вариант, в течение суток с момента последнего удара.

Особая сила: На любые испытания он бросает два кубика, выбирая лучший вариант. Король Зависти владеет способностями Похитителя Теней, Зазеркальных, Ненасытных и Сплетающего Туманы

Слабость: Раэль-Шеол никогда не избавится от зависти, но при этом он по-детски теряется, если к нему кто-то проявит безвозмездную щедрость. Получив в дар что-то по настоящему важное для ребенка и отданное от всей души без заднего умысла и меркантильных интересов, Король Зависти может демонстрировать временное благодушие, которым стоит воспользоваться. Но не стоит обманываться – Раэль-Шеол не способен долго пребывать в подобном состоянии.

**Безликие**

Память о прошлых победах тешит Раэль-Шеола – и потому тела убитых их детей превращаются в страшных чудовищ. Сохранившие прежнее тело, они не имеют лиц – лишь пасть с острыми, выпирающими зубами, размером едва ли не на всю голову. Только такой детский облик не раздражает Короля Зависти…

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 3, Ноги 3, Дух 2

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны)

Бонус урона: (укус) +10

Особая сила: Пожирание – любая успешная атака Безликого наносит удвоенный урон.

Слабость: эти чудовища слепы и ориентируются благодаря собственной магии. Однако эта магия не может преодолевать окружность – символ защищенности и безопасной территории. Пока ребенок находится в пределах неразрывной окружности, он невидим для Безликого. Однако не стоит забывать, что чудовища не глухие и сам по себе круг не способен их остановить. Поняв, что их жертва невидима, они будут идти вслепую или попытаются напугать ребенка, чтобы тот выдал себя любым шумом.

**Ламашту, Королева Гнева**

Чертовы дети, вечно копаются в моих вещах. Я им тысячу раз говорил – держитесь подальше от моей комнаты. Разве они слушаются? Черта с два. Ещё раз увижу подобное и просто выбью из них все дерьмо. Не могут запомнить одно долбанное правило. Оба тупые наглые ублюдки… эй, что такое? Кто здесь? Кайл?! Вылезай из-под дивана, живо! Вылезай, я сказал! Опять перевернул все вверх дном, чертов мальчишка! Не ври мне, здесь все передвинуто. Ты и твоя чокнутая сестра… ах, тебе смешно?! Хочешь посмеяться?!! А ремня не хочешь?! Ничего, сейчас повеселимся вместе! Вот тебе! Вот! Весело?!! Ещё?! Получай! Не хнычь, сопляк!! Терпи как мужчина, сопливая плакса!!! Маленький мерзавец, хватит вырываться! Думаешь справиться со мной?! Нет, сейчас ты у меня получишь ещё…

Демагог желал получить сына, но Титания оказалась бессильной выносить это дитя. Страх не мог сочетаться с Красотой – пусть искаженной и увядшей. Бранксис получил приказ – найти для своего повелителя достойную невесту и продолжал поиски в течение сотен лет. Наконец, в древних руинах он нашел ту, что была бичом Вавилона – пожирательницу детей, демоницу Ламашту. Восхищенный её безграничной злобой и безумием, Бранксс привел свою находку к престолу Демагога. Это было оценено по заслугам – Повелитель Задверья возвысил Похитителя над всеми Королями, сделав его своей правой рукой. Демагог превратил то дикое создание, которым была Ламашту, в изощренную в своем садизме Королеву – и она дала жизнь его сыну.

Тысячи лет Ламашту сеяла среди людей неконтролируемую злобу и ярость. Она госпожа насилия и принцесса ненависти, вдохновляющая миллионы людей на ужасные поступки. Любой ребенок, который возвращаясь поздно домой или не сделав уроки получает побои и угрозы, ребенок, видевший как лица его родителей краснеют от гнева, а глаза их наливаются кровью – ощущает ядовитое касание Ламашту. Она обожает насилие за то, что оно несет детям – боль, страх, унижение, отчаянье… И чем сильнее боль, чем глубже страдания – тем счастливее Королева Гнева.

Ламашту держит пленных детей в своих владениях – как домашних любимцев и для вымещения собственной агрессии. У неё нет союзников среди прочих Королей – слишком уж явно Ламашту демонстрирует свою роль фаворита Демагога. Даже худшие её поступки – вроде убийства прежнего Короля Сладострастия – за которые все ждали уничтожения предательницы, не были наказаны. Именно тогда, впервые за всю свою беспрекословную службу, Бранксис усомнился в том, что Демагог заслуживает преданности.

Замок Ламашту построен в подражание храмам древнего Вавилона. Окруженная золотом и мрамором, жемчугами и хрусталем, она восседает на троне из гранита и костей. Пленные дети всегда рядом – обреченные тут же выполнять любую прихоть Ламашту или получать порку её многохвостым кнутом. И, несмотря на покорность маленьких рабов, кнут этот не знает отдыха…

**Характер Ламашту**

Королева Гнева одновременно мать, учитель, соблазнительница и объект щенячьей детской любви. Взгляд в лицо Ламашту вселяет в ребенка жуткий страх и одновременно желание покорно угождать ей. По своей природе она садистка и причинять детям эмоциональную и физическую боль – её любимое занятие. В минуты раздражения её голос становиться выше и выше, переходя в гневный вой, от которого падают к её ногам, умоляя о пощаде. Ламашту не знает милосердия и просто помешана на наказаниях – по любому, даже мельчайшему поводу. Она обожает вселятся в людей и смотреть, как жажда насилия обращает их против детей, как справедливость превращается в жестокость, а доверие заменяет страх. Ей приятно рушить семьи, где царит любовь – семьи, в которых после вселения Ламашту начинает царить боль. Когда одержимость заканчивается, она с явным удовлетворением следит, как люди придумывают себе оправдания за совершенные поступки.

**Черты Ламашту**

Смекалка 4, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 2, Дух 3

Единицы здоровья: 90 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Ламашту исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любой из Королей, Ламашту бессмертна.

Бонус урона: (многохвостый кнут)+10

Особая сила: На любые испытания она бросает два кубика, выбирая лучший вариант. Любой, взглянувший в лицо Ламашту или слышащий её голос кидает два кубика и выбирает худший вариант от подавляющей ауры Королевы. Ламашту владеет всеми силами Зовохватов, Перевертышей, Сонных Охотников и Пугал.

Слабость: Ламашту любит своих рабов извращенной садистской любовью, в которой тяга к ней смешана со страхом. Однако если кто-то из детей, несмотря на всю её жестокость сумеет испытать к ней чистую любовь – Королева Гнева вынуждена будет его отпустить. Не стоит и говорить, что за всю историю её правления таких не находилось.

**Дрессировщики**

Королева Гнева похищает не только детей – душу Ослепленных, в которых она часто вселялась, становятся переполнены её гневом и садизмом. Когда такие люди умирают, Ламашту забирает их дух и обрекает на вечную службу в качестве Дрессировщиков.

Дрессировщики оправдывают свое название – эти рослые существа с лицами, укутанными непроглядной тенью и пылающими глазами служат лишь для одной цели. Они мучают рабов Королевы, вбивая в детей покорность жесточайшими методами. Для Дрессировщиков боль и унижение – единственный надежный элемент обучения, к помощи которого они прибегают с крайней частотой.

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 3, Дух 2

Единицы здоровья: 50 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны)

Бонус урона: (прут) +5. После успешного удара тело жертвы пронзает электрическим разрядом – благодаря чему она от боли вынуждена кидать на все броски два кубика и выбирать худший результат в течение этого раунда.

Особая сила: Ошейник - проведя успешную атаку голыми руками, Дрессировщик может вместо нанесения урона надеть на жертву ошейник. Теперь, стоит ей попытаться сбежать от него, любого другого дрессировщика или самой Ламашту, как ошейник начнет сдавливать горло ребенка, нанося ему 1 урона каждый раунд. Все маленькие рабы Королевы Гнева носят это жуткое украшение.

Слабость: привыкшие причинять боль, дрессировщики ещё при жизни мало задумывались, как же это – её получать. Любой нанесенный им урон удваивается.

**Кабаэльза, Король Лени**

Лентяйка. Я каждый день вкалываю на работе, как проклятая, прихожу домой – и что вижу? Это какой-то свинюшник. В школе устаешь? Не ври, я помню свои школьные годы – ничего там тяжелого нет. Что-что? Нет, не можешь, пока не уберешь… эй! Куда собралась?! Я с тобой говорю, паршивка! А ну иди сюда! Сюда... иди… я сказала! Хватит! Хватит реветь! Я тебя что, давно не порола?! Хочешь снова? Нет? Тогда слушай сюда – мне все равно, устала ты или нет. Каждая комната в доме должна сиять от чистоты. Сиять, ясно тебе?! Иначе сиять будет твоя задница – всеми цветами радуги! Меня не волнует как, но когда я возвращаюсь с роботы, в доме не должно быть ни одной соринки – или следующую неделю ты будешь спать на животе!

Рожденный от семени Демагога в утробе вавилонской демоницы, Кабаэльза стал противоположностью своему брату, Раэль-Шеолу. Тот не знал юности – а для будущего Короля Лени детство никогда не кончалось. Он рос в окружении чудовищ, угождавших каждому его капризу и никогда не получал даже крох родительского внимания. У Демагога были его таинственные дела, Ламашту хватало пленных детей и Кабаэльза почти никогда их не видел. Тело его росло, но разум оставался немногим больше младенческого. Эгоистичный, пассивный и быстро приходящий в ярость, он замер на уровне развития ребенка из яслей. Окружавшая его прислуга выполняла прихоти этого вечного младенца, опасаясь гнева Демагога – но единственным подарком, который сделал сыну Властелин Страха, стали его владения. В эти владения попадают дети, которые бесполезны прочим Королям – по той или иной причине. Многие из них уж пережили ужасающую власть прочих наместников Демагога и их разум не выдержал. Другим просто повезло – или не повезло – попасть в Задверье, когда никому не нужны были новые рабы. Разумеется, местные чудовища не прочь поживиться подобными «излишками» - но часть все равно достается Кабаэльзе. Возможно, Демагог надеялся, что его сын сумеет пробудить в себе столь сильные эмоции, что они разбудят его дремлющее сознание – но тогда стоит признать неудачу подобного плана. Рано или поздно разум и тело этих жертв, доставшихся Королю Лени, приходит в негодность – и как надоевшие игрушки, Кабаэльза выбрасывает их.

И в Задверье всегда найдется, кому подобрать этих несчастных детей.

Владения Кабаэльзы лежат в жерле спящего вулкана. Там, окруженные стальными кольями и неприступными каменными стенами, среди трещин с лавой, обитают те дети, которые стали рабами Короля Лени. Над мини лишь равнодушные темные небеса – и неустанная стража на стенах вулкана. Кабаэльза не любит, чтобы игрушки убегали – пока они ему не наскучат. В центре владений, вокруг каменного трона, где возлег Кабаэльза, полубезумные дети угождают всем его желаниям. В них больше нет воли – ужасы Задверья сломали тягу к борьбе и память о родном доме. Хотя прихоти Кабаэльзы просты и выполнить их несложно, он ни капли не беспокоиться об участи своих рабов. Более того, во время приступов беспричинного раздражения он срывает всю злость на детях, приказывая своих слугам мучить их. Зачастую он и сам не понимает, чего хочет – но требует угодить его невысказанным желаниям.

Король Лени не просто наполняет мир бездеятельностью – он поощряет порабощение других. Пока есть кто-то заставляет выполнять свои нужды окружающих, лень правит миром. Она повсюду – в родителях, которые уходят отрываться в ночной клуб, пока их восьмилетняя дочь присматривает за младшим братом, в убирающем мусор на свалке мальчишке, который рискует пораниться о громоздкие и острые обломки. Все, кем овладела лень поначалу не кажутся злыми – но если кто-то не выполняет за них работу, он легко приходят в бешенство. Избивающие до синяков своего ребенка за то, что он не выгулял собаку - вот пример власти Короля Лени над Ослепленными. Злость досталась Кабаэльзе в наследство от матери – и в сочетании с ленью возникла опасная смесь. Пусть сам Король не отдает четких приказов и не строит сложных схем – его сущность все равно заражает человечество порочным желанием править другими, подавляя их волю и угнетая ради собственных удобств. Из-за слабоумия Кабаэльза не вселяется в людей – но от этого его власть над ними не намного ниже.

**Характер Кабаэльзы**

Поведение Кабаэльзы ничем не отличается от поведения умственно отсталого ребенка. Он никогда не бывает доволен, хотя сам не понимает причину раздражения. Единственное, что известно Королю Лени – остальные обязаны делать его счастливым, и эта цель должна оставаться первоочередной. Он не думает о нуждах других существ – для него просто не существует никого, кроме собственной драгоценной персоны. И стоит раздражению накопиться – как материнский характер начнет проявляться в полной мере и все вокруг ощутят на себе его гнев.

**Черты Кабаэльзы**

Смекалка 1, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 1, Дух 2

Единицы здоровья: 80 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Кабаэльза исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любой из Королей, Кабаэльза бессмертен.

Бонус урона: +1 (кулаки)

Особая сила: На любые испытания он бросает два кубика, выбирая лучший вариант. В присутствии Короля Лени вялость и апатия охватывают всех без исключения детей – на любые проверки и испытания они бросают два кубика, выбирая худший вариант. Кабаэльза владеет всеми силами Зовохватов, Сплетающих Туманы и Ямы.

Слабость: из-за своей умственной отсталости Кабаэльза легко приходит в слепую ярость. Если что-то взбесит его, он готов крушить все, до чего дотянется, в том числе и своих слуг. Это может дать детям время на побег.

**Многорукие**

Свита Кабаэльзы, приносящая ему детей из отбросов прочих Королей, Многорукие похожи на человекоподобных пауков. Они передвигаются на задних конечностях, а многочисленные передние служат для опутывания сетями своих жертв. Их сети и усыпляющий яд позволяют вполне успешно охотиться – что с ужасом узнали многие дети, попытавшиеся бежать из владений Короля Лени. Естественно, чудовища не только приносят Кабаэльзе его живые «игрушки» - если тому наскучил кто-то из рабов, то он имеет все шансы стать закуской Многоруких.

Смекалка 3, Мускулы 3, Руки 4, Ноги 3, Дух 2

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны)

Бонус урона: +1 (жвалы)

Особая сила: Яд – при успешной атаке Многорукий может вместо урона впрыснуть в жертву замедляющий яд. Жертва этого яда будет пассивной и вялой и вынуждена бросать 2 кубика на любые проверки и испытания. Действие яда заканчивается лишь после покидания Задверья или воздействия Силы Поверий.

Сети – вместо атаки Многорукие могут метнуть в противника липкую паутину, целясь под ноги. Это испытание их Рук против Ног цели и при успехе жертва будет опутана клейкой паутиной, которая мгновенно застывает при прикосновении с землей или камнями. Пока она не освободится - не сможет передвигаться. Для освобождения нужно каждый раунд делать проверку Мускулов, чтобы разорвать паутину. Иногда Многорукие атакуют руки противника, притягивая их к земле или камню – в этом случае атака идет испытанием против Рук. Освобождаться нужно так же.

Слабость: Многорукие так привыкли охотиться за движущейся или убегающей добычей, что попросту не замечают неподвижную. Пока Многорукий не видит лица жертвы и она стоит тихо и неподвижно, чудовище пройдет мимо.

**Баба Яга, Королева Ненасытности**

Я почувствовал тошноту, стоило лишь зайти в дом. Именно сюда вели следы бедной Симмонс и здесь царила вонь чего-то приторно-сладкого. Запах разложения, паленых волос и смерти заполнял лачугу. Комнаты, грязные и пыльные, будто никогда не знали света солнца – окна кто-то замазал черно краской. И ещё были следы.

Они то и привели нас через кухню в гостиную. Мятое платье, в котором Симмонс пропала, валялось в углу. Хозяин дома встретил нас на полу, лежа без сознания. Бледное лицо, пустые глаза… и одежда, залитая кровью. На нем не было ран и мы вздрогнули, когда поняли, что здесь произошло.

Тело лежало рядом – то, что от него осталось. Большая часть… Боже мой, большая часть этой несчастной девочки просто исчезла.

Лучше бы мы вообще не знали, куда она попала.

В желудок этого безумца.

Давным-давно Баба Яга носила совсем другое имя. Изгнанная из своей родной деревни в молодые годы, она построила дом в лесной чаще, куда избегали заходить её сородичи. Здесь, в одиночестве, питаясь плодами охоты, она жила долгие годы, нелюдимая и избегаемая всеми.

Как-то раз в двери её дома раздался стук. Маленькая заблудившаяся девочка стояла на пороге – и Баба Яга предложила ей зайти и отдохнуть. Девочка устала, замерзла и не знала, за что изгнали хозяйку этого дома – и потому поверила доброму голосу и ласковым словам. Она решила переночевать у гостеприимной старушки.

Баба Яга содрала живьем с неё кожу, зажарила в печи и съела. Это и был её порок – запретной голод, признаки которого заставили односельчан когда-то прогнать её прочь. Все эти годы Баба Яга мечтала отомстить и поддаться своей страсти – и, увидев беззащитного ребенка, не выдержала.

Этот мерзкий пир усилил тягу к человеческой плоти, и Яга уже не могла сопротивляться ему. В ту же ночь она прокралась в деревню и похитила спящего ребенка. Она съела его, но к следующей ночи голод вернулся. Каждый раз после захода солнца Баба Яга оправлялась на охоту, и её аппетиты все росли. Вскоре один ребенок уже не мог насытить её – и ведьма крала детей без разбора, позабыв об опасности.

Разъяренные родители выследили похитительницу. Они ворвались в дом Яги и увидали детские кости и жарящегося на огне мальчика. В отместку, жители села заколотили все двери и окна и подожгли дом вместе с безумной старухой. Они хотели, чтобы убийца испытала перед смертью страшные муки – но не ожидали, что у неё хватит дерзости проклясть их.

Яга горела живьем и кричала, что станет погибелью всех детей. Она будет охотиться и пировать их плотью до того самого дня, покуда во всем мире не останется больше ни одного ребенка. И люди, которых она изберет, будут одержимы тем же мерзким голодом и понесут её наследие сквозь века.

Баба Яга умерла, но в тот же миг в Задверье появился темный лес. Среди бурелома и глухих троп скрывался её новый дом – избушка на курьих ножках. Демагог не мог позволить пропасть столь порочной душе – и сделал Ягу Королевой Ненасытности. С той поры темный лес прозвали Мясницким.

Те, кто попадали в избушку, вскоре понимали, что это камера пыток, каких ещё не знал свет. Комната, называемая кухней, обтянута детской кожей, а мебель в ней из маленьких костей. Крючья, ножи и пилы залиты засохшей кровью, а недоеденные куски детских тел разбросаны по полу, словно мусор.

Баба Яга по-прежнему пытается приучить мир к своей страсти. Она вселяет мысли о каннибализме, поедании своих детей – фигуральном, подавляя их личность, и буквальном. Под её волей матери съедали своих детей, избавлялись от абортов, добавляя их в мясные блюда, и кормили человечиной гостей. Из всех Королей, Баба Яга самая брутальная и безжалостная, а её сердце знает лишь единственное чувство.

Голод.

**Характер Бабы Яги**

Одержимость ненасытностью хорошо видна. Люди, в которых вселяется Баба Яга и которые поддались зову поедать детскую плоть, бледны и заторможены. Со временем их кожа становится белой, как мел, хотя видят это лишь дети – для взрослых бледность кажется болезненной, но естественной. Глаза одержимых налиты кровью и осмысленное выражении редко появляется в них – разве что в моменты, когда Баба Яга позволяет осознать, что они натворили.

Баба Яга отличается слабым самоконтролем и не любит долгих и сложных планов. Она запугивает и издевается над пленными детьми, заставляя разводить огонь в печи, где их будут жарить, или обсуждая, в чем их лучше сварить. Обычно её добыча не живет долго – Королева Ненасытности слишком нетерпелива и редко сыта. Чаще всего несчастный ребенок заканчивает свои дни в её утробе за считанные часы после поимки.

**Черты Бабы Яги**

Смекалка 2, Мускулы 3, Руки 3, Ноги 2, Дух 1

Единицы здоровья: 85 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Баба Яга исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любая из Королей, Баба Яга бессмертна.

Бонус урона: +3 (зубы)

Особая сила: На любые испытания она бросает два кубика, выбирая лучший вариант. Королева Ненасытности всегда может унюхать присутствие человеческой души, поэтому от неё невозможно спрятаться. Баба Яга обладает всеми силами Ненасытных, Небесных Гончих и Пугал.

Слабость: голод довлеет над ней. Когда Баба Яга хочет есть, она не видит ничего, кроме возможной добычи. Такая слепота позволяла нескольким детям отвлечь её внимание и улизнуть.

**Гуси-Лебеди**

Эти дьявольские птицы были созданы магией Бабы Яги из костей сожранных детей. Похожие на лебедей издалека, вблизи они напоминают хищных стервятников. Когда Королева Ненасытности хочет выследить добычу или отвлечена чем-то ещё, она посылает своих пернатых прислужников приносить ей пищу.

Смекалка 1, Мускулы 4, Руки 3, Ноги 4, Дух 1

Единицы здоровья: 30 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны)

Бонус урона: (когти и клюв) +2

Особая сила: нападая группой минимум в десять существ, монстры начинают кружить вокруг жертвы, сбивая ей обзор и ориентацию в пространстве. Любой ребенок, оказавшийся в окружении стаи, должен бросать на все проверки и испытания Смекалки два кубика и выбирать худший вариант.

Перенос: преуспев в испытании Рук против ребенка, стая может поднять его в воздух и унести. Испытание проводится как обычная атака, но один раз в раунд для стаи.

Слабость: Все Гуси-Лебеди хранят смутные воспоминания о своей детской гибели. Они не нападут на того ребенка, в руках которого увидят любой острый предмет – напоминание о жутких орудиях Бабы Яги, оборвавших их прежнюю жизнь.

**Осквернитель, Король Сладострастия**

Глаза мужчины, обычно яркие, потускнели. Он видел больше чем просто улицу и идущего впереди ребенка.

Он видел добычу.

Пульс ускорился. Сердце словно в лихорадке гнало волны крови по венам и артериям и шаги мужчины стали неровными. Где-то на уровне затылка родилось покалывание в напряженных мышцах – он боялся отвести взгляд, словно ребенок мог раствориться в воздухе. Казалось, ноздри заполнил приторный запах. Так пахла наивность и беззащитность. Как лев, мужчина крался за ничего не подозревающей добычей, одновременно восхищаясь её свежестью. Мальчик был маленьким, едва только начавшим ходить в школу. Юный, прекрасный и соблазнительный он шел, не оглядываясь, и не увидел, как расстояние между ним и преследователем стало сокращаться…

Из всех Королей Осквернитель вызывает больше всего омерзения. Его порок – та сила, перед которой дети оказываются беспомощны и признаки которой они не всегда могут обнаружить. Он внушает мысли, будто сажает в землю семена, и мысли эти прорастают плодами ужасных поступков. В отличие от прочих Королей, Осквернитель следит за теми, в кого вселялся и старается собрать как можно больше своих марионеток в единую сеть влияния. Детская порнография и педофилия процветает под его властью, а поддавшиеся зову Сладострастия быстро теряют себя в похотливом угаре. Используя интернет и места встреч, Осквернитель добивается того, что число его земных слуг никогда не иссякает.

Он прекрасно умеет убеждать и внушать доверие – более того, в любой беседе с Осквернителем возникает ощущение, что он продумал наперед любые её повороты. Особые предпочтения Короля Сладострастия – использовать для своих целей кого-то близкого ребенку, подорвать его веру в защиту со стороны взрослых. Чем сложнее кажется подобная задача, тем выше вероятность, что Осквернитель решит испытать свои силы. Любой вызов для него – лишний повод доказать собственное мастерство.

Вселяясь, он никогда не торопиться, и смакует охоту как дорогое вино. Отследить жертву на школьном дворе, в парке или магазине, затем неспешно втереться в её доверие – и оставить свой след в криминальной хронике вечерних новостей. Осквернитель любит красивую добычу, поэтому, чем ухоженнее и благополучнее ребенок, тем больше азарта вызывает охота. Добраться до неблагополучных детей проще и не так интересно – а Королю Сладострастия не хочется скучать.

Владение Осквернителя в Задверье – место под названием Игровая Площадка. Она отгорожена высокими и острыми решетками с трех сторон и серым зданием заброшенной школы – с оставшейся. Здесь есть все: горки, качели, металлические фигуры зверей и лабиринты. Она никогда не пустует, но в лицах играющих здесь детей давно угасли свет и радость. Здание школы – на самом деле место обитания Осквернителя и единственный путь через его владения. Внутри она куда больше – впрочем, и сама площадка способна растянутся на бесконечность. Дети, которых похищает Король и его слуги, обитают здесь – играя в игры своих земных дней и другие, извращенные забавы, которые придумывает больной разум Осквернителя.

Если вы решите ввести Короля Сладострастия в свою хронику, будьте готовы к спорам и шокированным взглядам игроков. Самый скандальный и смущающий из Королей, Осквернитель подходит лишь для тех игр, где он не вызовет нездоровых дискуссий. Будьте готовы показать его подавляющую волю и искусство кукловода, умение проникать туда, где никто не ожидает извращенности и безжалостную напористость. Это существо можно отследить по мутнеющим глазам тех, в кого Осквернитель вселяется – взгляд их направлен вглубь себя, на разворачивающиеся картины больных фантазий.

**Характер Осквернителя**

Отыгрыш человека под влиянием Осквернителя – та ещё задачка для Мастера. Такие люди всегда скрытны и неприметны, но при этом охотники по натуре. Они внимательно выслеживают свою жертву, пытаясь понять все слабости и подступы к ней. Когда Осквернитель смотрит их глазами на мир, инстинкт самосохранения притупляется и то, что ранее было лишь порочной фантазией, воплощается в жизнь. Король Сладострастия не любит бесплодные мечты…

**Черты Осквернителя**

Смекалка 5, Мускулы 2, Руки 3, Ноги 2, Дух 3

Единицы здоровья: 70 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны) Утратив все единицы, Осквернитель исчезает – чтобы возродиться примерно через сутки с их полным запасом. Как и любой из Королей, Осквернитель бессмертен.

Бонус урона: +1 (кулаки)

Особая сила: На любые испытания он бросает два кубика, выбирая лучший вариант. В присутствии Короля Сладострастия любой ребенок чувствует свою вину и беспомощность, что притупляет силу воли. Любые броски Духа ребенка совершаются двумя кубиками, из которых выбирается худший вариант. Осквернитель владеет всеми силами Зовохватов, Сплетающих Туманы и Перевертышей.

Слабость: Осквернитель любит красивые трофеи, сопряженные с вызовом. Он часто оставляет подходящей жертве шанс избежать ловушки – пусть и ничтожный.

**Ловчие**

Существа, похожие на червей, сплетенных из веревок и ремней, ловчие служат одной цели. Они преследуют, хватают и связывают тех, на кого падает выбор их Короля и тащат их на омерзительные «игры» своему повелителю. Несмотря на медлительность, их практически невозможно сбить со следа.

Смекалка 1, Мускулы 4, Руки 4, Ноги 2, Дух 1

Единицы здоровья: 30 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны)

Бонус урона: 0

Особая сила: Захват - преуспев вместо атаки в испытании Мускулов против Мускулов или Ног ребенка, ловчий опутывает жертву до полной неподвижности. Без помощи других детей она не сможет освободиться.

Слабость: Ловчие не любят шума, так как Осквернитель предпочитает незаметно подкрадываться к своей добыче, а не справляться грубой силой. Детский крик заставляет их немедленно отпустить захваченную жертву – по этой причине они всегда завязывают пойманному ребенку рот.

**Дети боли и страдания**

Короли – не единственные существа, выделенные Демагогом из общей безликой армии чудовищ. Есть чудовища, чьи действия за века снискали внимание Повелителя Задверья и принесли им дар бессмертия. Все они охотятся с особенной страстью, убивают с артистизмом и мучают с порочной изысканностью.

Мастер вправе добавлять своих уникальных чудовищ, которые будут играть важную роль в войне Задверья против детской Невинности.

**Оливер, смех обращающий в слезы.**

Оливер – воплощение разрушенного счастья и радости. Если что-то хорошее заканчивается ужасно, то эмоции рухнувших ожиданий питают это чудовище. Его любимое занятие – находить радующихся детей и обрекать их на страдание, вытравливая малейшие признаки счастья. Монстра влекут детские утренники, дни рождения, игры на детской площадке – места, где дети собираются ради развлечения, в надежде на хорошее времяпровождение. Оливер слышит зов и выходит из пределов Задверья в мир смертных, принимая облик клоуна.

Он не любит простое убийство – это слишком скучно. Оливеру нужно измотать свою жертву, свести её с ума и выпить Душу. Втираясь в доверие к веселящимся детям, он оставляет каждому подарок – воздушный шарик, игрушку, сладость. А затем, ночью или когда они останутся одни, приходит к каждому.

В эти визиты облик Оливера уже не напоминает циркового весельчака. Он принимает вид вещей и созданий, которых дети бояться больше всего и начинает доводить ребенка до истерики. Каждая встреча все больше и больше расшатывает детскую психику, пока ребенок не скатывается в сплошное беспросветное безумие. Только тогда Оливер забирает его душу, оставляю пустую оболочку – сосуд для желающих вселиться злых сил.

Истинный облик Оливер принимает лишь в Задверье – бесформенная тварь из сплетений темноты и огромных огненных глаз.

**Черты Оливера**

Смекалка 4, Мускулы 3, Руки 2, Ноги 2, Дух 3

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны). Будучи уничтоженным, Оливер возродиться – но не в этой хронике.

Бонус урона: 0

Особая сила: Худший кошмар – оставшись с предварительно помеченной своим подарком жертвой наедине, Оливер может принять вид её худшего штрафа. Он совершает испытание Смекалки против Духа ребенка и при успехе дает ему 1 Страха. Подобному воздействию можно подвергать одного и того же ребенка не чаще раза в сутки, независимо, успешно ли оно. Обычно Оливер доводит Страх ребенка до максимума в 10, а после по той же системе начинает поглощать по единице Души. Именно такая внутренняя сущность ребенка, отравленная детским ужасом и сумасшествием, насыщает его.

Слабость: страх царит лишь там, где присутствует одиночество. Если несколько детей – не меньше четырех – атакуют Оливера с единой целью остановить, то он вынужден тут же уйти в Задверье. Важно, чтобы все эти дети были друг с другом эмоционально связаны – незнакомцы не сумеют изгнать чудовищного клоуна.

**Хельтер и Скеттер, ужасные близнецы.**

Девять долгих месяцев они томились в тесной утробе матери, и боль их была так сильна, что Демагог извлек новорожденных своей волей и перенес в Задверье. Именно там близнецы и росли, с детства впитав ядовитую силу этого места и заслужив бессмертие своей жестокостью.

Хельтер и Скеттер делят все поровну. Они настолько близки, насколько только могут быть брат и сестра: никогда не ссорятся, никогда не спорят и часто заканчивают фразы друг друга. Фактически, их можно назвать единой душой, живущей в двух разных телах. К сожалению, этот идеал отношений омрачает одно – взаимная любовь к детским убийствам.

Единственная разница между братом и сестрой в стиле, с которым они насаждают насилие. Скеттер – коварная и убедительная, часто прикидывающаяся лучшим другом. Она уговаривает близких людей своей жертвы предать её или причинить ей боль, а потом занимает их место в детском сердце.

Хельтер опирается на силу и запугивание, как и на остро заточенный нож. Он называет это – открыть глаза на жестокую реальность - и обрушивает на жертву весь свой садизм без долгих игр.

Какой бы методикой не пользовались чудовищные близнецы, конец один – после долгих мучений ребенок будет убит и съеден.

Не пропадать же добру.

Хельтер и Скеттер приходят на Землю к детям, которые страдают от одиночества или непонимания окружающих. Аромат этой тоски влечет их ко всем, кто не чувствует себя частью общества или семьи.

**Черты Хельтера и Скеттер (через линию)**

Смекалка 2/4, Мускулы 4/2, Руки 3/2, Ноги 3/3, Дух 4/4

Единицы здоровья: 25 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны). Будучи уничтоженными, брат и сестра возродятся – но не в этой хронике.

Бонус урона: +3(мясницкий нож)/0

Особая сила: Единая душа – брат и сестра могут действовать и по отдельности, но вместе достигают небывалой синхронности. Когда они вместе, то кидают по два кубика на все броски и выбирают лучший вариант.

Слабость: Родственные узы между братом и сестрой – единственное, что ценят близнецы. Фактически они не могут причинить вред, если брат и сестра держат друг друга за руки или даже просто вместе защищаются. В случае кузенов это правило также может действовать, если между детьми близкие отношения.

Более того, Хельтер и Скеттер связаны неразрывной нитью – уничтожив одного из них, тут же уничтожишь и другого. Не навсегда, разумеется, но все же…

**Лоскутный, создатель кукол.**

Патрик МакНил всегда отличался талантом улучшать все, что попадало в его руки.

Когда ему было восемь, тяжелая болезнь заставила его родителей поместить сына в госпиталь. Мальчик боялся незнакомого места, но верил маме с папой, которые обещали, что вскоре он вернется домой.

Они солгали.

Однажды ночью Патрику было очень плохо, сильно болело в груди и становилось трудно дышать. Наутро он проснулся и заметил, что палата изменилась. Знакомые врачи куда-то делись, а вместо них приходили странные люди с кошачьими глазами. И родители больше не навещали сына.

Каждый день врачи срезали у него кусочек кожи, а на его место помещали разноцветную ткань. Было больно и он всякий раз задавал вопрос: зачем вы это делаете?

Ему отвечали: мы сделаем тебя лучше.

Патрик больше не болел, но понял, что не может уйти из больницы. Куда бы он не направлялся, каждый раз ноги приводили его обратно в палату. Врачи предложили ему заняться чем-то интересным и приносили кукол, которых нужно было чинить. Некоторые из этих кукол были в рост человека, а вместо ткани обшиты кожей, но Патрик быстро научился справляться с ними. Он забыл о времени и не обращает внимания, что уже много лет не взрослеет – страсть делать новые и новые куклы захватила мальчика целиком. Теперь это игрушки из мяса и костей, игрушки с перекошенными детскими лицами – но Патрику все равно. Он дарит свои труды врачам, своим единственным друзьям и все ещё втайне верит, что когда-то мама с папой придут его навестить…

Патрик МакНил умер и не знает об этом. Он не понимает, что с детства владел даром творить Безделушки и Задверье не могло упустить подобный шанс. Его душу похитили и привязали к царству вечного зла, заменив кожу разноцветными лоскутками. Куклы, которые приносят врачи – на самом деле остатки поглощенных детских тел и душ и служат оболочками для тех чудовищ, которые хотят свободно ходить в мире людей в любое время. Уже много десятков лет Лоскутный делает для Демагога армию вторжения и тем самым заслужил себе бессмертие…

**Черты Лоскутного**

Смекалка 3, Мускулы 1, Руки 3 , Ноги 1, Дух 1

Единицы здоровья: 20 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны). Будучи уничтоженным, Лоскутный возродиться – но не в этой хронике.

Бонус урона: 0

Особая сила: Создатель Кукол – используя элементы тел и душ, Лоскутный может творить вместилища для чудовищ, в которых они способны ходить по Земле, игнорируя обычные ограничения. Эти куклы способны стать пристанищем любому чудовищу, несмотря на его слабость перед дневным временем или запретной территорией. Например, гоблины обычно не могут покидать дом – но вселившись в куклу, способны свободно ходить, где пожелают. Когда монстру нужно, он может минут на пять покинуть оболочку и действовать свободно – однако затем должен вернуться в неё, иначе вновь станет подвержен воздействию своей слабости.

Куклы не защищают от уязвимостей, связанных с непереносимостью каких-то действий или предметов – они лишь позволяют ходить среди людей. Раны, наносимые им, вредят самому чудовищу, даже если обычно он неподвержено урону – вроде бестелесных созданий. Огонь мгновенно разрушает оболочку, вынуждая существо вернутся в Задверье или столкнутся со своими запретами.

Взрослые не видят неестественную природу кукол – для них это просто дети. С другой стороны, любой Невинный никогда не спутает вместилище и живого человека.

Слабость: Лоскутный не может покинуть место своего обитания. В каком-то смысле он такой же пленник, как и похищенные детские души и может выказывать сочувствие тем, кто отнесется с пониманием к его тоске по дому. Разумеется, он не один в больнице – чудовища в обличье врачей бдительно пресекают любое общение с пленными своего ценного пациента.

**Похитители тел**

Теневики – не единственные существа, предпочитающие вселяться в людей. Многим чудовищам приятна мысль заставить человечество своими руками приносить детям как можно больше зла. В конце концов, чем больше недоверия в мире, тем сильнее Страх. А рост Страха питает Задверье, делая зло поистине всемогущим.

Указанные ниже твари всем другим способам предпочитают вселение в людей или иные предметы. По своей природе они духи, демонические разумы, для которых захваченное тело – заманчивая возможность причинять насилие и ощутить то, чего они лишены. Некоторые забирают похищенные тела вместе с собой в Задверье, где носят их вечно, но для большинства куда проще менять оболочки с каждым визитом на Землю.

Это не единственные существа, способные вселяться – примеры с куклами Лоскутного, жертвами многих воздействий чудовищ и похищенными Душами уже приводились. На самом деле почти любое существо может заполнить подготовленный сосуд, вроде тела Затененного – но перечисленные существа имеют куда больше возможности для вселения.

**Игрушечники**

Нет способа добраться до ребенка быстрее, чем через его игрушки. Они всегда рядом и вне подозрения, всегда следят своими искусственными глазами за спящими владельцами. Они ждут того, когда к ним привыкают и перестают замечать.

И тогда нападают.

Игрушечники вселяются в любую детскую игрушку, с которой у ребенка связаны сильные эмоции. Дорогой подарок или то, о чем он давно мечтал – вполне подходящая причина, как единственная замена друзей. Игрушечники поселяются внутри своей новой оболочки и ничем не выказывают своего присутствия. Однако ночью, когда ребенок уснет, они начинают двигаться.

Игрушечники могут заставить любую игрушку передвигаться как живое существо. Им нужно оказаться как можно ближе к спящему, чтобы начать процесс подмены. Каждую ночь они выпивают частицу Души, пока не опустошат ребенка целиком – и не займут его тело.

**Черты Игрушечников**

Смекалка 3, Мускулы 1, Руки 1 , Ноги 1, Дух 2

Единицы здоровья: 25 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: 0

Особая сила: Одушевление – после захода солнца игрушечник может перемещать свою оболочку, будто живое существо и разговаривать с её помощью. Обычно он использует эту способность, чтобы подобраться к ребенку – или на крайний случай, для бегства.

Похищение Души – раз за ночь игрушечник делает испытание своего Духа против Духа ребенка. Он должен находиться рядом с его спящим телом, чтобы сила подействовала. При успехе 1 Души ребенка переходит в игрушку.

Игрушечники повторяют этот процесс, пока не выпьют всю Душу – а затем они занимают детские тела со всеми их воспоминаниями. Игрушка же уничтожается – и заточенная там душа переносится в Задверье. Отныне игрушечник будет подражать своей жертве и втайне служить Повелителю Страха, подыскивая подходящие жертвы и помогая прочим чудовищам. Даже если он покинет тело, ребенок просто останется Затененным сосудом.

Слабость: Обереги Снов – если над кроватью, под подушкой или возле изголовья спящего находится любой предмет, традиционно считающийся талисманом (распятие, ловец снов, подкова) то игрушечник не может похищать Душу. Он не может сам прикоснутся к этому предмету, поэтому часто вынужден заговорить с ребенком и убедить его снять защиту. Многие истории о том, как дети слушали советы своих кукол или солдатиков основаны на игрушечниках, пытающихся обмануть доверие своих жертв.

**Черви**

Старейшие из похитителей тел, черви соответствуют своему названию. Длиной в фут, похожие на обычных дождевых червяков, они собираются в подобие ребенка. Благодаря своей силе Черви могут принимать облик, даже для Невинных ничем не отличимый от человеческого. Лишь одну вещь не способны копировать черви – детские глаза.

Их первоочередная цель – найти замену этим недостающим органам. Затем черви пожирают свою жертву и принимают её форму. Обычно они совершают поступки, которые потрясают общественность – детское насилие и убийства. Цель червей проста – чем меньше взрослые будут доверять своим детям и чем больше ограничений привнесут в их жизнь, тем больше поводов для роста Страха возникнет в мире.

Черви приходят из Задверья из-под корней старых деревьев. Обычно они не удаляются далеко от места, где вошли, предпочитая соседние дома или жилище владельцев дерева.

**Черты Червей**

Смекалка 2, Мускулы 2, Руки 3 , Ноги 2, Дух 2

Единицы здоровья: 35 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: +0

Особая сила: Превращение – забрав детские глаза, черви могут принять форму этого ребенка и находится в ней, сколько угодно. До этого они способны становиться абстрактной безглазой фигурой. Притом черви не могут копировать одежду, и вынуждены отнимать её у своих жертв.

Обволакивание – вместо атаки черви могут принять свою форму и навалиться на ребенка всей своей мерзкой массой. Это заставляет ребенка пройти проверку Духа и при неудаче получить 1 Страха.

Зыбкая форма – черви прекрасно переносят раны. Оружие, которое наносит колюще-режущий урон не способно им существенно навредить. Остальные атаки действуют как обычно.

Слабость: Страх огня – прикосновение огня заставляет червей тут же принять свой истинный облик. Каждая атака или раунд касания наносит им 5 единиц урона.

**Призрачные кукловоды**

В Задверье полно детских душ. Не все из них сохранили сознание – большую часть сломили муки или выели населяющие тот мир чудовища. Такие оболочки душ часто становятся орудиями призрачных кукловодов и используются как приманка.

Кукловод отправляет подобную душу в место её земного обитания. Там она начинает проявлять призрачную активность в присутствии детей, вызывая их интерес. Кукловод говорит через оболочку души, выдавая себя за неприкаянный дух ребенка и просит остальных детей провести упокаивающий ритуал. На самом деле он сообщает им детали ритуала, который открывает врата и затягивает новую жертву в свой мир.

Если дети отказываются помогать, кукловод начинает запугивать их, используя призрачные силы. Это продолжается до тех пор, пока дети либо не разберутся с оболочкой, либо не уступят.

Чем сильнее призрачный кукловод, тем больше оболочек за раз он может контролировать.

**Черты призрачного кукловода**

Смекалка 4, Мускулы 2, Руки 2 , Ноги 2, Дух 3. Когда кукловод использует детские призраков, он применяет свои черты для любой деятельности. Руки могут использоваться для телекинеза, Мускулы – для полтергейста, Дух – для запугивающих трюков, Смекалка – для иллюзий и видений. Мастер может позволить призраку совершить любое подходящее действие, опираясь на примеры из фильмов и книг.

Единицы здоровья: 20 у каждой оболочки (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны). Сам кукловод недосягаем и неузявим даже в Задверье, однако без своих пустых душ ни на что не способен.

Бонус урона: +0

Особая сила: Знание душ – пока призрачный кукловод контролирует оболочку, он может прибегать к любым её прижизненных знаниям. Это позволяет убедить детей, что перед ними действительно призрак, а не злобное чудовище.

Бесплотное тело – призрак не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Слабость: Свет – под прямым солнечным светом призрачная оболочка не может проявить не одну из своих сил и даже показаться ребенку.

Боится соли – соприкосновение наносит привидению урон от 1 до 5 единиц в зависимости от размера горсти соли. При прикосновении соль испаряется и не может использоваться вторично.

**Мумии**

Затененные дети даже после смерти не находят успокоения. Часто злые духи вселяются в останки ребенка, который умер от порчи души, и поднимают их в обличье мумий.

Мумии всегда выглядят истощенно и будто высушено – сказывается отсутствие жизненной энергии в последние дни жизни. Вселившийся дух знает все, что ранее знал ребенок, но вряд ли смогут обмануть хоть кого-то сходством. Ослепленные просто не видят их, а ребенок всегда заметит мертвенный вид мумии.

Обычно мумии охотятся на своих прижизненных детских друзей и знакомых, подстерегая их дома или в уединенных местах.

**Черты мумий**

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 4 , Ноги 1, Дух 2.

Единицы здоровья: 60 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: +1 (руки)

Особая сила: Болезненное касание – прикоснувшись вместо атаки, мумия вызывает у жертвы болезненное недомогание, заражая её своей мертвящей аурой. Жертва должна совершить проверку Мускулов или в течение дня будет бросать два кубика на все броски, выбирая худший вариант из-за плохого самочувствия.

Слабость: Уязвимость перед огнем – в присутствии открытого огня, мумии слабеют от его очищающей силы и бросают два кубика, выбирая худший вариант, на все броски. Успешная атака огнем мгновенно превращает мумию в пепел.

**Твари стен**

В стенах тоже могут поселиться злые духи. Обычно твари стен заполняют весь дом, часто служа причиной полтергейста. Их существование могут замечать и взрослые, хотя они чаще всего рационализируют увиденное, однако настоящая цель этих чудовищ – дети. Медленно запугивая ребенка и сводя его с ума, Твари стен под конец затягивают его через стену в Задверье.

**Черты тварей стен**

Смекалка 3, Мускулы 4, Руки 0 , Ноги 0, Дух 3.

Единицы здоровья: отсутствуют. Единственный способ с ними справиться – ритуал изгнания, не считая полного разрушения дома.

Бонус урона: 0

Особая сила: Полтергейст – Твари стен могут перемещать предметы в пределах здания, в котором обитают, используя для броска свои Мускулы, без необходимости к ним прикасаться.

Кошмарные сны - проведя успешное испытание Духа против Духа спящего ребенка, чудовище превращает его сны в жуткие видения. Ребенок не может прервать их до самого утра, как бы не хотел проснуться, благодаря чему весь следующий день будет подавлен и истощен. Это выразится в использовании двух кубиков на все последующие броски и выбора худшего варианта. Кроме того, если один и тот же ребенок будет подвергнут успешному воздействию этой силы две ночи подряд, он получит 1 Страха.

Слабость: Ритуал изгнания – избавиться от тварей стен можно, если в углу каждой комнаты поместить предмет, имеющий для ребенка символически важное значение. Коллекции вкладышей или игрушек, монетки из копилки, даже конфеты со дня рождения – энергия сильных чувств, испытываемых к предметам, защищает ребенка.

Кроме того, можно использовать Силу Поверий, чтобы создать временную слабость, а затем с её помощью прогнать чудовищ.

**Подкроватный**

Разновидность злых духов, любящая вселится в кровать ребенка, Подкроватные одни из наиболее коварных чудовищ. Они ничем не проявляют себя, пока их жертва не заберется в постель. Затем они начинают истощать его волю кошмарные снами, постепенно лишая способность сопротивляться влиянию Задверья. Наконец, когда ребенок окажется полностью порабощен Страхом и приблизится к сумасшествию, Подкроватные нападают на него физически. Они затаскивают жертву с помощью лап или щупалец под днище кровати, в открывшейся проход Задверья, где чаще всего выпивают частицу Души – после чего возвращают назад до рассвета.

Смекалка 2, Мускулы 2, Руки 3 , Ноги 0, Дух 2.

Единицы здоровья: отсутствуют. Избавиться можно, осыпав кровать солью, которую эта нечисть панически боится.

Бонус урона: 0

Особая сила: Похищение – когда ребенок имеет больше 3 единиц Страха, чудовище может набросится на него, ухватить вырастающими из кровати лапами или щупальцами и уволочь под днище, в открывшийся проход Задверья. Однако на рассвете оно обязано вернуть его обратно, чаще всего – лишившегося доли Души.

Кошмарные сны - проведя успешное испытание Духа против Духа спящего ребенка, чудовище превращает его сны в жуткие видения. Ребенок не может прервать их до самого утра, как бы не хотел проснуться, благодаря чему весь следующий день будет подавлен и истощен. Это выразится в использовании двух кубиков на все последующие броски и выбора худшего варианта. Кроме того, если один и тот же ребенок будет подвергнут успешному воздействию этой силы две ночи подряд, он получит 1 Страха.

Слабость: Соль и специи – Подкроватный ненавидит запах острых трав и пряностей. Помещенный под кровать чеснок, можжевельник, хвоя, полынь или любая другая пахучая трава лишают монстра силы вредить ребенку до зари. Осыпав кровать солью, имеющей природную очищающую силу, ребенок заставит духа навсегда покинуть это пристанище, хотя ничто не помешает ему вселится в другую кровать.

Кроме того, можно использовать Силу Поверий, чтобы создать временную слабость, а затем с её помощью прогнать чудовищ.

**Вампиры**

Некоторые духи вселяются в только что умерших Ослепленных, особенно тех, что при жизни были терзаемы алчностью и сладострастием. Такие тела поднимаются из могил и неузнанными ходят среди людей, охотясь за юной кровью. Взрослые не могут отличить их, но дети всегда ощущают неестественный холодок и видят отсутствие отражения и тени у кровососа.

Вампиры не имеют слабостей сами по себе – однако благодаря Силу Поверий и популярности этих существ в художественной литературе и кино, любой ребенок может создать подходящую. Более того, одна единственная черта ограничивает всех вампиров – на восходе, закате и в полдень они должны неподвижно лежать в мертвом оцепенении где-то в укромном темном месте. Это прекрасная возможность использовать детскую магию, чтобы избавиться от чудовищ, если конечно удастся вычислить их логово.

Черты вампира:

Смекалка 4, Мускулы 3, Руки 3 , Ноги 3, Дух 3.

Единицы здоровья: 60 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: +2 (укус)

Особая Сила: Гипноз – посмотрев в глаза и сделав испытание Духа против Духа ребенка, вампир вселяет в него неконтролируемое желание подчиняться. Пока глазной контакт сохраняется, ребенок охотно идет под поцелуй вампира, отдавая ему свою кровь, а после забывает обо всем произошедшем. Однако достаточно отвести взгляд и эта сила уже не подействует на той же жертве до следующего заката или восхода.

Превращение – вампир может принимать облик любого традиционного ночного животного, а также превращать свои зубы в острые клыки.

Неуязвимость – при любой атаке на вампира нападающий должен кидать дважды и выбирать худший вариант. Это отражает прочность мертвого тела и быстроту реакции чудовища.

Питание – любой нанесенный укусом урон тут же излечивает равное количество единиц здоровья вампира. К счастью, укус сам по себе не превращает жертву в вампира – это последствия прижизненного поведения могут сделать из его тела пристанище для злого духа.

Слабость: кроме необходимости спать в указанное время, слабости вампира хорошо известны детям – и Сила Поверий может легко отогнать это чудовище прочь или даже уничтожить.

**Оборотни**

Одни из древнейших похитителей тел, мучавшие ещё первобытных детей, духи, порождающие оборотней, не вселяются в людей. Они занимают тела животных и дают им способность превращаться, бродить как хищникам в овечьей шкуре среди беспечного человечества. Вопреки мифам, они превращаются в любое время и не заражают своим укусом – но зато вселяют в человека медленно растущее безумие. Их хищная натура требует нападать на людей, особенно на детей, в ночи полнолуния – и многие истории о совершенных животными убийствах на самом деле вызваны атаки оборотней.

Черты оборотня:

Смекалка 1, Мускулы 4, Руки 4 , Ноги 3, Дух 2.

Единицы здоровья: 40 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: +4 (укус)

Особая сила: Превращение – по желанию оборотень может принять человеческий облик, хотя ему нужно где-то раздобыть одежду или быть обычным животным своего вида. Вопреки легендам, духи вселяются в любых хищников, так что оборотни не ограничиваются одними волколаками.

В ночь полнолуния эта сила дает возможность превратиться в нечто среднее между человеком и зверем двуногое чудовище с оскаленной пастью. Именно так оборотни и выходят на охоту.

Острый нюх – от оборотня невозможно спрятаться, если он заполучил любую личную вещь человека. По запаху он рано или поздно найдет жертву, хотя в густонаселенном городе это может потребовать целого года.

Регенерация – все раны в любой форме у оборотня заживают крайне быстро, восстанавливая единицу здоровья в раунд.

Укус – жертва, которую укусил оборотень, каждое полнолуние должна делать проверку Духа. При неудаче она получает 1 Страха из-за одолевающих её животных инстинктов и страшных видений охоты.

Слабость: в ночь полнолуния оборотень действует не более хитро, чем охотящееся животное его вида. Он не способен думать и легко попадается в простейшие ловушки, если они стоят на пути к его добыче. Хотя сами по себе оборотни не боятся серебра, Сила Поверий может легко использовать против них эту популярную слабость.

**Зомби**

Не все мертвецы хороши для вселения. Если тело долго лежало в земле, то оно не может обмануть время и воскреснуть как вампир. Точно так же, у Ослепленного, который за жизнь не был так уж сильно одержим страстями, духу мало за что будет зацепиться. Однако демоны Задверья все же вселяются и в подобные тела, поднимая их из могил как голодных зомби.

Детская плоть – единственное, что способно оградить зомби от разложения. Будучи невидим взрослыми, ходячий мертвец должен в кратчайшие сроки найти себе пищу, пропитанную Невинностью, или рассыпается в прах. Движимый остатками прижизненных инстинктов, он поджидает одинокого ребенка и нападает на него из засады.

Черты зомби:

Смекалка 1, Мускулы 2, Руки 2 , Ноги 1, Дух 1.

Единицы здоровья: 45 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: +1 (укус)

Особая сила: Бесчувственный – тело зомби не испытывает боли и почти не ощущает вредного воздействия ран. Любой полученный урон уменьшается на 1, до минимума в 0, что делает некоторые атаки бесполезными.

Слабость: поднявший мертвое тело демон обитает в голове и это самое уязвимое место восставшего из могилы мертвеца. Любая направленная в голову атака наносит в два раза больше урона, чем обычно.

**Йети**

Иногда злобные духи по ошибке проникают не в тела хищников, из которых можно сделать оборотней, а в более миролюбивых животных. Тогда в мире возникает один из Йети – рослых исполинов, заросших шерстью и пугливо прячущихся от людей. По всему миру они известны под разными именами и обличьями – Сасквач, Бигфут, Снежный Человек, Леший - но суть этих одержимых несчастных зверей одинакова.

Главная проблема для духа – он не может так уж легко пересилить инстинкты своего нового тела и заставить себя охотиться на детей. На самом деле большинство Йети прячутся в местах, где дети вообще не появляются, и лишь редкие Одаренные взрослые видят их, тревожно наблюдающих из густых зарослей или мрачных пещер. Однако демоны смогли найти способ обойти эту преграду – если ребенок первым нападет на Йети или войдет в его логово, то зло берет верх и огромный трусливый вегетарианец превращается в кровожадную машину убийств.

Черты Йети:

Смекалка 1, Мускулы 4, Руки 3 , Ноги 2, Дух 1.

Единицы здоровья: 50 (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны).

Бонус урона: +3 (лапы)

Особая Сила: благодаря массе тела Йети очень силен. Он кидает два кубика на все броски Мускулов и выбирает лучший результат.

Слабость: кроме указанного миролюбия, Йети, как и многие животные, боятся открытого огня. Один его вид заставляет Йети совершить проверку Духа и при неудаче убежать прочь.

**Правила для чудовищ**

Монстры не похожи на людей. Они рождены нашим страхом и подражают худшим чертам человечества – но по своей основе они другие. Это порождения Демагога, обретающие силы и возможности, которые идут в разрез всему, что нам известно о мире. Их даже нельзя назвать живыми в полном смысле этого слова – скорее творениями, имитирующими чужую жизнь.

Ниже мы рассмотрим несколько фактов о чудовищах, которые будут полезны Мастеру.

**Исцеление чудовищ**

Если не указано иначе, чудовище восстанавливает 5 единиц здоровья в день, что в два с половиной раза быстрее, чем время выздоровления человека.

**Взаимодействие с взрослыми**

Хотя сами взрослые не видят чудовищ или воспринимают их как нечто привычное, никто не мешает силам зла использовать свои силы или нападать на Ослепленных. С другой стороны, существа Задверья редко прибегают к подобному и на то есть несколько причин.

В первую очередь, взрослые бесполезны с питательной точки зрения. Их души лишены сладкого вкуса Невинности, их плоть и страх отравлены серыми буднями, составляющими большую часть человеческой жизни. Охота на Ослепленных не дает ничего – и какой монстр будет тратить на неё время, если рядом так много вкусной юной добычи?

Другая причина – взрослые часто выступают вольными или невольными союзниками даже без вселения или управления разумом. Общий враг может объединить человечество, а существам с той стороны вовсе ни к чему чтобы в них верили все подряд. Пока родители не прислушиваются к словам своим детям и привносят в их жизни страх, боль и разочарование – они полезный инструмент, который нужно сохранить.

Тем не менее, не стоит обманываться кажущейся безопасностью – если между ребенком и чудовищем станет кто-то из Ослепленных, чудовище попытается его использовать. Если же по каким-то причинам это невозможно, то убийство раздражающей помехи – не такая уж редкость, как могли бы надеяться взрослые.

**Бой**

Если в описании чудовища не указано, что оно может игнорировать урон от каких-то источников, то его тело ничуть не прочнее, чем человеческое. Это значит, что дети могут сражаться с ним и наносить раны – однако у чудовищ нет уровней здоровья и штрафов за раны. Тем не менее, не стоит считать, что любой монстр будет драться до своей гибели. Обычно твари не лишены инстинкта самосохранения и встретив яростный отпор, отступают. Они по своей природе хищники, предпочитающие нападать в выгодных для себя условиях. Мастеру важно учитывать это, поскольку большинство созданий Задверья куда сильнее ребенка. Если каждое чудовище будет нападать без передышки, то у персонажей не останется никакого шанса. Помните, что Малые Страхи – не боевик и у детей всегда должен быть хотя бы минимальный шанс победить, не прибегая к грубой силе. Зачастую эффективно использовать слабости – ключ к победе. Увидев, что намеченная жертва знает о способах причинить им вред, немало монстров предпочтет найти другую цель. Фактически, настойчивость чудовищ зависит от того, насколько заманчивая добыча – иными словами, насколько высока её Невинность.

Кроме того, большинство созданий избегает нападать на детей, превосходящих их количеством. Задверное Чудовище способно справиться с несколькими детьми – но скорее всего, оно просто не покажется, пока в комнате не окажется лишь один ребенок. Конечно, не стоит приучать игроков к мысли, что пока персонажи держаться группой с ними ничего не случится – но риск все равно меньше.

**Слабости**

В описании каждого чудовища указаны его уязвимые места, но это не единственный способ с ним сладить. Как уже писалось, Сила Поверий позволяет временно создавать слабости на примерах из фольклора. Разумное использовании этой тактики может служить хорошей альтернативой прямому бою, в котором у детей мало шансов.

**Смерть чудовищ**

Умирая, любой монстр обращается в облако концентрированного Страха – похожего на черный дым. Если шагнуть в него, то можно попасть в Задверье или вернутся обратно. Таким образом, для многих детей это реальный шанс сбежать из царства Демагога. Тем не менее, этим путем пройти может лишь один и то, если не будет долго тянуть. Учитывая, что с каждым успешно отправленным группа оставшихся будет уменьшаться, падают и шансы найти достаточно слабых тварей, чтобы переправиться поочередно.

Большинство чудовищ, умирая, теряют свою память и личность. Лишь существа, наделенные бессмертием, полученным от Демагога, будут неизбежно возрождаться. Остальные погибшие принимают новые формы и новую личность и продолжают служить своему Повелителю.

Следует отметить, что чудовища не знают старости. Многие рядовые монстры, достаточно удачливые, существуют тысячи лет. Хотя их способности не меняются, немало таких долгожителей отличается повышенным коварством и умением избегать большинства ловушек, которые изобретают дети.

**Глава Пятая: Страшные Истории**

Малые Страхи – не книга с пошаговыми рекомендациями. Никто не сможет заменить ваше собственное воображение и описать, сколь густой создать атмосферу ужаса или как часто использовать одного из Королей. Однако какие-то общие примеры хроник все же нужны и поэтому мы посвятим им эту главу. Только сразу запомните – это не подробный сценарий, а общие наметки, в которые уже вы сами будете вносить детали и изменения. Первую историю мы рассмотрим более подробно, а остальные будут в основном касаться трех элементов хроники. Это зацепка, сюжет и последствия – три кита, на которых строиться работа Мастера. Зацепка – то, что вовлекает персонажей в историю, сюжет – ключевые события, ну а последствия – то, к чему приведет действие или бездействие протагонистов.

**Поведай нам, Тьма…**

Санта Клаус, Пасхальный Кролик, Зубная Фея – персонажи сказок, весьма популярных среди детей. В их существование верят множество Невинных – как и в веселых эльфов, что грузят новенькие игрушки в необъятный мешок или в парящих на крыльях ночного ветра фей. Взрослые поддерживают эти истории, потому что убеждены – детство должно быть чудесным.

**Они не помнят, что придумали эти сказки лишь затем, чтобы их дети верили не в одну лишь всесильную тьму.**

Потому что множество мальчиков и девочек засыпает в слезах и обидах, в синяках, оставленных заботливыми руками тех, кому они верят – и лапами ещё более худших созданий. Потому что лучше мечтать, что по трубе спустится веселый старик в алом плаще или что нежная чародейка заменит молочный зуб на монету – чем думать о том, что ещё способно прийти в полуночный час.

Ведь они знают - по чердачной трубе может спуститься не только Санта, и рука у изголовья не обязательно поправит сбившееся одеяло. Зло бродит где-то рядом каждую ночь, и с той же настойчивостью, с которой дети мечтают в добрых ангелах или сказочных защитниках, в глубине своих невинных душ они бессознательно молятся ещё об одном.

**Пусть тьма обойдет меня стороной.**

**Хотя бы сегодня.**

Но иногда страх рвется наружу – и тогда его глушат другим способом. Собираясь вместе у ночного костра, в окружении друзей и горячего зефира, они рассказывают истории. Совершенно иные истории – в которых нет места надежде. Важно выплеснуть накопившийся внутри ужас, тесно прижавшись друг к дружке и слушая о заполнивших ночь кошмарах. Важно убедить себя, что это лишь страшная сказка и так сохранить рассудок до времени Ослепления, когда все забудется.

Но иногда история не хочет обитать лишь в устном предании или на странице книги.

Иногда она как вирус, передается от одного слушателя к другому, живет своей жизнью… и обретает плоть.

Иногда история даже убивает.

У каждого города, как и любого постоянного сообщества, есть свои жуткие легенды. Легенды, которые рассказывают в баре, на кладбище, на вечерних посиделках и в тесном кругу одноклассников.

Иногда эти истории чересчур ужасны. Их хотят вычеркнуть, как неровную тетрадную строку, выбросить прочь из сердца и памяти. Взрослые не станут об этом говорить в присутствии детей, а газеты не напишут и строки. Однако историю не остановить.

Она расцветает в шепоте на детской площадке, в подслушанном разговоре старшего брата или сестры со своими приятелями.

Легенда об одноруком старике из крайнего дома улицы Бейкер, который по ночам заменяет свой протез стальным крюком – чтобы насаживать на него беспечных припозднившихся детишек…

Легенда о дантисте, который вставляет на место вырванных зубов звериные клыки, и его пациенты выходят, полные первобытной ярости и одержимые хищными желаниями…

 Пасхальный Кролик на одной чаше весов – и торжествующая тьма на другой. А посредине – детское сердце, где вера и неверие танцуют медленный вальс, раскачивая равновесие.

Добро пожаловать в позабытый кошмар.

**Уверуй и увидишь.**

Юный аутист из небольшого городка Олдстена и сам не знал, что именно ему суждено пробудить спящее зло. Вдохнуть жизнь в старую легенду – и вызвать её из глубин позабытого прошлого.

Пригласить зло на пир.

**История.**

«Было это лет тридцать назад – когда старик Тайлер работал на свалке машин, что у перекрестка улицы Четвертака. Был он, знаешь, немного двинутый, но говорят, дело свое знал. Каждая развалюха, что у него стояла, блестела как новенькая – Тайлер её мыл, чистил и скобил, будто к выставке готовил. Смех, да и только.

А ещё Тайлер – в те годы он, ясно дело, был куда моложе – полюбил Джанет Свинни, дочь самой богатой городской семьи. Он ей тоже приглянулся и, несмотря на родителей, которым смотритель свалки не казался подходящим женихом, они все же обвенчались. Вскоре у Тайлера и Джанет родился сын, Тобби. Жили они тогда в доме прямо напротив свалки, в любви и счастье – целых пять лет.

А потом одной ночью Тайлера вызвали на другой конец города – там авария произошла и нужно было погрузить обломки. Он и уехал, а Джанет и Тобби остались дома одни. И стоило Тайлеру укатить, как какие-то отморозки выломали двери и схватили его жену и сына. Они затащили их вглубь свалки, где никто не слышал криков и плача, а затем начали бить и издеваться. После связали Тобби по рукам и ногам и заставили смотреть, что они делают с его матерью – а вытворяли они ужасные вещи.

Просто омерзительные.

Никто не знает, сколько их точно было, но Джанет едва дышала, когда они закончили. А Тобби все кричал и кричал, вот один из этих выродков и засунул его в металлический короб какой-то штуковины. А другой нечаянно нажал рычаг.

А может и специально.

Дело в том, что короб этот был давилкой для мусора.

И последнее, что услышала Джанет – дикий вопль своего пятилетнего сына. Как раз за миг до того как ей самой перерезали горло.

Когда Тайлер вернулся домой и увидел жену и сына мертвыми – то окончательно спятил. Поэтому на свалку никто не заходит вот уже тридцать лет – а особенно дети. Ведь если старик Тайлер тебя увидит – то схватит и швырнет в давилку.

 Чтобы не только он один страдал от боли и тоски по своим близким…»

**Персонажи**

**Старик Тайлер**

История правдива – ровно до того момента, когда Джеймс Тайлер вернулся домой в ночь убийства. Он нашел оторванный кусок голубой нашивки с буквой «О», вырванный женой у одного из нападавших и незамечено валявшийся под столом.

Через пару дней Джеймс встретил Пола Майера, сына Джоффри Майера, городского мэра. В руках у него, направляющего в швейный магазин, красовалась куртка с ободранной голубой нашивкой – та самая, с отсутствующей буквой.

Тайлер был убежден, что именно Пол и его дружки лишили его семью жизни – но, сколько не обращался в полицию, его раз за разом отсылали прочь. Именно городские власти постарались сделать все, чтобы навесить на несчастного вдовца ярлык сумасшедшего. Понимая, что вскоре Пол и его влиятельный отец могут захотеть и от него самого избавиться, Джеймс оставил попытки покарать убийц. Это решение, вызванное страхом, надломило его – превратив из пережившего несчастье мужчины в настоящую развалину. Он забросил дом и поселился на свалке, больше не выходя за её ржавые решетчатые стены. Жизнь Тайлера стала монотонным адом – от бессилия, злобы на себя и весь мир, невозможности что-то изменить. Он не общался с людьми, не выходил за ворота вот уже двенадцать лет, и лишь приносящий еду Кайл Гроссман был единственным, кто заходил в безлюдную обитель Тайлера.

Джеймс больше не живет – ожидание собственной смерти стало ежедневным течением мыслей и единственным занятием. Свалка превратилась в грязную помойку и когда-то интересовавшие Тайлера машины теперь не вызывают даже мимолетного любопытства. Где-то среди них, потерянный и одинокий, бродит сумасшедший старик, в глазах которого боль смешивается с застарелой неугасшей ненавистью и беспомощностью.

**Черты Тайлера**

Смекалка 2, Мускулы 2, Руки 3 , Ноги 2, Дух 1.

**Пол Майер**

Когда-то Пол хотел позабавиться – почувствовать чужую беспомощность и насладиться ужасом в глазах жертвы. Он не знал, что все зайдет так далеко – что позволит себе так увлечься.

Сейчас сыну мэра 29 лет – и работает он ночным сторожем на типографии. Будучи женат и воспитывая ребенка от первого брака своей жены, он с ночи убийства медленно катился под откос. Кошмары того, что они натворили, часто заставляют мужчину кричать во сне – и на годовщину убийства он обязательно напивается вдрызг. Бессонница и страх давно стали привычными состояниями Пола – как и растущее с годами чувство вины и отвращения к себе.

**Черты Пола**

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 3 , Ноги 3, Дух 2.

**Дональд Риосси**

Один из участников ночной вакханалии, Дональд не выдержал содеянного. Он ощутил злую силу, которая наполняла их в момент изнасилования и убийства – и это именно его рука включила давилку. Не в силах смириться, Дональд топил пережитое в алкоголе – пока за рулем грузовика спьяну не врезался на полной скорости в автомобиль. Даже умирая, он забрал жизни женщины и двух её сыновей, которым не повезло пересечься с Риосси на узкой проселочной дороге.

**Кайл Гроссман**

Шестнадцатилетний доставщик продуктов – единственный, кто ходит на старую свалку, принося Тайлеру скудный рацион. Кайл знает печальную историю живущего отшельником старика, но не сильно верит его словам. По мнению Гроссмана, у Тайлера давно поехала крыша, и он уж сам не помнит, что там было на самом деле. Разумеется, Кайл не выказывает недоверия, чтобы не лишиться заказов, но в душе посмеивается на Тайлером, называя его не иначе как чокнутый пень.

**Черты Кайла**

Смекалка 3, Мускулы 3, Руки 3 , Ноги 3, Дух 3.

**Билли Гроссман**

Шестилетний братец Кайла, страдающий аутизмом, почти не разговаривает и проводит целые дни, забившись в угол и разглядывая стену. Когда приятель его старшего брата – Натан - рассказал Билли про старика Тайлера, то для мальчика это стало шоком. Он воспринял каждое слово как истину в последней инстанции и перепугался до смерти. Целыми днями он ожидал, когда сумасшедший старикан придет за ним и унесет в жуткую давилку, а ночи проводил в кошмарных метаниях. Его сны были полны видениями свалки и криками несчастного Тобби Тайлера, сдавливаемого заживо. Но что хуже всего – он смотрел на сцену смерти и мучений жены и сына Тайлера не со стороны. Глаза и тело, которые были у мальчика во время сна, всегда принадлежали одному из убийц.

**Черты Билли**

Смекалка 1, Мускулы 1, Руки 1 , Ноги 1, Дух 1.

**Призванный**

Больше десятилетия история про старика Тайлера жила в сердцах людей. Взрослые пытались забыть ужасное убийство, а дети передавали друг другу страх перед безумцем, обитающим на свалке машин.

Каждый раз, когда кто-то вздрагивал, слушая рассказ, частица растущего Страха проникала в Задверье. Когда Билли Гроссман впустил в душу ужас, услышанный от приятеля своего брата, этот Страх достиг достаточной силы, чтобы размыть границы между мирами. Как пролитая кровь манит акул, так и Страх, растущий от веры в легенду, стал приманкой для голодной твари. Билли превратился в её якорь – и кошмарные сны, которые терзают мальчика по ночам, тоже её рук дело. Существо это оказалось Призрачным Кукловодом – монстром, надевающим личины неупокоенных душ. Оно вселилось в давилку, используя маску погибшего Дональда Риосси – при жизни так Опустошившего свою душу, что после смерти существу не стоило труда забрать её себе.

Теперь чудовище обитает в давилке и если рядом окажется ребенок – в согласии с городской легендой призрак попытается его затащить в смертоносный механизм.

**Давилка**

Стальное чудовище, чьи острые и мощные челюсти способны сдавить автомобиль до четырехфутового куба, давилка не должна работать сама по себе. После происшествия с сыном Тайлер разобрал большую часть убийственного агрегата – но теперь, с новым обитателем внутри, давилке не нужны недостающие детали. Она способна включиться в нужный момент – и расплющить незадачливую жертву как гнилой фрукт. Храня неподвижность днем, ночью эта тварь мечтает омыться свежей кровью – особенно она хочет крови убийц и их детей, будучи привязанной легендой к их поступку. Давилку невозможно уничтожить, пока не истреблены призрачные оболочки – однако после этого любая атака солью или Силой Поверий мгновенно отошлет злого духа в Задверье.

**Тобби Тайлер**

Ещё дна маска для Кукловода – погибший в давилке Тобби. Из-за жуткой смерти его душа была унесена холодными ветрами Задверья и там её выели голодные слуги Семи Королей. Оболочку подобрал один из слуг Ламашту, который понял, что убийство ещё принесет свои плоды и терпеливо ждал годами, прежде чем ручей Страха городской легенды не превратился в бушующий поток. Призрачный Кукловод знает, что без помощников не обойтись и использует запуганного Билли. Под личиной Тобби он взывает к мести и поискам Пола Мейера – не ради восстановления справедливости, а ради возможности вселения ещё большего страха. Когда все причастные к смерти станут жертвами давилки, Призрачный Кукловод надеется поработить их души, в придачу к имеющимся, и навеки поселиться в Олдстене.

И тогда Страх в сердцах его жителей станет вечным.

**Черты Призрачного Кукловода (используются для призраков Дональда Риосси и Тобби Тайлера)**

Смекалка 4, Мускулы 2, Руки 2 , Ноги 2, Дух 3. Когда кукловод использует маски призраков, он применяет свои черты для любой деятельности. Руки могут использоваться для телекинеза, Мускулы – для полтергейста, Дух – для запугивающих трюков, Смекалка – для иллюзий и видений. Мастер может позволить призраку совершить любое подходящее действие, опираясь на примеры из фильмов и книг.

Единицы здоровья: 20 у каждой оболочки (чудовища не имеют отдельных уровней и не получают штрафы за раны). Сам кукловод недосягаем и неузявим даже в Задверье, однако без своих пустых душ ни на что не способен.

Бонус урона: +0

Особая сила: Знание душ – пока призрачный кукловод контролирует оболочку, он может прибегать к любым её прижизненных знаниям. Это позволяет убедить детей, что перед ними действительно призрак, а не злобное чудовище.

Бесплотное тело – призрак не теряет единицы здоровья от физических атак, если только они не нанесены огнем или Безделушками. От Силы Поверий урон считается как обычно.

Слабость: Свет – под прямым солнечным светом призрачная оболочка не может проявить не одну из своих сил и даже показаться ребенку.

Боится соли – соприкосновение наносит привидению урон от 1 до 5 единиц в зависимости от размера горсти соли. При прикосновении соль испаряется и не может использоваться вторично.

**Вовлечение персонажей**

Протагонисты этой истории – дети убийц, не подозревающие о грехах своих отцов, пока пробужденное зло не начинает свою кровавую жатву. Лишь приемный ребенок Пола не может выступать персонажем, так как не связан кровным родством с преступником, да и Риосси погиб бездетным.

Один из персонажей находит у отца альбом с газетными вырезками и хрониками, посвященный судьбам своих бывших друзей, Тайлера и всему произошедшему той осенней ночью. Когда жуткие события начинают наполнять его жизнь, он неизбежно выходит на других детей. Вместе им предстоит расследовать события двенадцатилетней новости, узнать о своих отцах немало неприглядного и столкнуться с тварью Задверья, паразитирующей на страшном убийстве прошлых лет.

**Финал**

Сражаясь за свою жизнь и за жизнь своих близких, детям нужно остановить обитающего в давилке Призрачного Кукловода, лишить его масок и возможно узнать о существовании Задверья и населяющих его тварях. В этой истории нет гарантии счастливого финала – возможно протагонисты падут в битве с тем, что родилось из засохшей крови, боли одинокого старика и чистого детского испуга.

**Советы**

Ниже перечислены некоторые рекомендации, которые можно использовать в ходе истории. Любую из них Мастер может переделывать или отбросить, если того требует его хроника.

- Билли Гроссман рисует повсюду на стенах голубую букву О. Он готов знаками объяснить, если его спросит кто-то доброжелательный, что это позволяет общаться с призраком Тобби.

- Кошмары Билли и Пола связаны – при встрече они могут понять, что обеих избрало чудовище для совершения своей мести. Питаясь преступлением взрослого и страхом ребенка, Призрачный Кукловод желает поглотить в конечном итоге обе души. Мейер – приманка для детей, которым он может поверить и даже захотеть помочь. Пусть и не полностью Ослепленный, он все же готовый сосуд для сил Задверья и никто не гарантирует, что монстр не переберется из давилки в его тело.

- Могилу Риосси кто-то осквернил – надгробье треснуло, а земля разрыта. На самом деле там нет тела – один из слуг Ламашту вселился в него, создав зомби и отправившись следом за Призрачным Кукловодом. Следует учитывать, что монстров интересует не столько работа в команде, сколько возможность заполучить желанную добычу – поэтому не исключено, что их удастся натравить друг на друга.

- Не выдержав чувства вины, Пол рассказал своей жене о том, что натворил в молодости. После того, как она забрала ребенка и ушла, мужчина напился и пустил пулю в висок. В прощальной записке Мейер пояснил, что это единственный способ восстановить справедливость. Теперь это предсмертное откровение – ключ, которым можно запечатать врата страха. Если обнародовать её в прессе – а чудовище сделает все, чтобы бумагу не нашли, попытавшись добраться до неё первой – то легенда себя исчерпает и Кукловод вынужден будет покинуть наш мир.

- в прежнем доме старика Тайлера, в углу подвала валяется запыленная игрушечная машинка Тобби. В ней ещё осталась вера и отпечаток светлых эмоций погибшего ребенка – и если показать её оболочки Тобби, то тварь тут же потеряет над ней власть и больше не сможет применять как для действий, так и для общения с Билли.

**Правда или Вызов?**

Обычная дружеская игра может перерасти в нечто ужасное, стоит лишь на секунду расслабиться.

**Сюжет**

Помните вечера вашего детства? Ну конечно помните – как сидели вместе с друзьями, смотрели фильмы, закусывали пиццей и колой, ночевали все вместе – и конечно, играли. Девятилетняя Шелли МакДоннел и её подруги ждут - не дождутся пятницы – чтобы вечером прийти к ней на ночлег. Разумеется, с разрешения родителей, которые не сомневаются в их благоразумии.

Любимая игра Шелли и её подруг – Правда или Вызов. Как всегда, вызов подбирается сложный – заказать недоумевающим соседям десяток пицц или пообщаться в понедельник с прыщавым лопоухим мальчишкой с задней парты, от одного взгляда на которого начинает тошнить.

Эту пятничную ночь, как и все предыдущие, ничто не предвещало беды.

Недалеко от дома Шелли расположено кладбище имени Аны Харбор. Не раз за полночь, когда родители МакДоннел крепко спали, девочки выскальзывали через открытое окно – и тихонько крались к решетчатым воротам ниже по улице. Их манила странная смесь тайны и страха – взглянуть ночью на могилы, на каменный лабиринт склепов, на застывшие в лунном свете кресты. Этим местом правило какое-то неуловимое волшебство, темная магия запретной прогулки и застывшие за воротами дети не решались нарушить её пустыми разговорами. Конечно, они не посмели бы перебраться за ограду – даже в их маленьком сонном городке ночное кладбище внушало инстинктивный ужас. Вернувшись в дом Шелли, девочки могли битый час шепотом рассказывать жуткие истории о пустых гробах и призрачных тенях, пока сон не брал свое – словно выполняя мрачный ритуал.

Эта ночь началась так же, как и предыдущие, но осень наложила на неё свою властный отпечаток. Бледная луна заливала светом полнолуния спящие улицы, холодные октябрьские ветры трепали облысевшие деревья. По спине невольно ползли мурашки при взгляде на пляшущие по стенам домов тени.

Приближался Хеллоуин. Искушение росло.

Сегодня Шелли получила вызов от лучшей подруги – прийти этой ночью на кладбище и встать на могиле чокнутого Джо Дадди. Того самого, что открыл стрельбу из автомата во время городского парада пять лет назад. Того самого, что смертельно ранил четырех детей и двух взрослых, прежде чем пустил себе пулю в висок.

Никто не ожидал, что девочка согласиться – но она удивила даже себя, приняв вызов.

Две её подруги остались в комнате Шелли, нас случай если её родители проснутся. Они должны были соврать что-то подходящее, потянуть время до возвращения остальных – если прогулку раскроют.

Остальные отправились вместе с Шелли, чтобы стать свидетелями её смелости или поражения. Они видели, как девочка прошла через незапертые ворота – роскошь, которую их спокойный город мог себе позволить – и украдкой направилась к злополучной могиле. Было ясно видно, как МакДоннел взобралась на могильный камень и помахала рукой своим подругам – счастливо улыбающаяся, раскрасневшаяся в холодной октябрьской ночи.

А затем исчезла.

Девочки не знают, как это объяснить. Они клялись, что не сводили глаз с Шелли – но на какой-то миг потеряли её из виду. Только что она стояла на самом виду – и вдруг бесследно растворилась.

**Черты Шелли**

Смекалка 3, Мускулы 2, Руки 2 , Ноги 2, Дух 4.

**Зацепка**

 Самый простой способ вовлечь персонажей – сделать их теми самыми девочками, что остались на ночлег у Шелли. Если группа персонажей разнополая, то возможно добавить брата Шелли или соседского мальчика, который увидел, как дети крадутся в сторону кладбища и пошел следом. Наконец, можно всех героев этой истории сделать мальчишками. Другие способы создать смешанную группу могут выглядеть странно – большинство родителей не разрешат ночевать вместе разнополым детям. Наконец, кого-то из мальчишек могут пригласить в группу уже после, когда исчезновение Шелли облетит весь город.

В крайнем случае, если игроков не устроят предложенные варианты, следует заменить обычный город на коммуну хиппи или запущенное гетто, где всем плевать, кто с кем ночует.

**Последствия**

Из предложенных вариантов Мастер может выбрать подходящий к идеям его хроники или выдумать свое развитие событий.

**Видения**

Вот уже две недели весь город занят поисками Шелли, но все безрезультатно. Она не оставила следов, похитители не вышли на связь, полиция не нашла и единой улики. Несмотря на все нежелание признать этот факт, родители и друзья начинают постепенно приходить к мысли, что дальше искать бессмысленно. Она не вернется – но жизнь продолжается и нужно как-то с этим смириться.

И тогда лучшей подруге Шелли начинают сниться кошмары.

Кошмары, в которых напуганная, плачущая Шелли зовет на помощь откуда-то из кромешной тьмы. Она пытается рассказать, что случилось, но жуткое эхо глушит все слова. Тьма неоднородна – в ней бродят искаженные, уродливые тени, подбираясь все ближе и ближе. И каждый сон завершается одинаково – огромные лапы тянутся к спящей, заставляя с воплем пробудиться.

Действительно ли Шелли похищена чудовищами Задверья? Если это так, то нужно отыскать ритуал, который откроет путь – и отправиться на ту сторону ради спасения подруги. Но возможно ли это – может, о помощи зовет лишь несчастная душа, а тело МакДонел уже стало обедом какого-то неописуемого монстра? Что узнают дети в том путешествии, покров с какой тайны сорвут?

И как будут с этим жить?

Возможно ли, что этот сон – весть от Высших Сил? Что, если кто-то из них незримо помогает детям не просто вытащить из плена несчастную жертву, но сорвать планы одного из Королей? В какое противостояние их втягивают?

Или все намного хуже – похитившие Шелли твари позволили её передать весть. Сны – их работа, приманка для тех, кто наивно решит помериться силой с тьмой на её территории. Тогда попытка спасения станет смертельной ловушкой…

Или это всего лишь чувство вины принимает такую форму? Вины за то, что именно лучшая подруга поручила Шелли этот проклятый вызов? Что, если все поиски по умолчанию бессмысленны? Однако даже если девочку не спасти, любая попытка может чему-то научить тех, кто не согласен с несправедливостью жизни. Иногда нужно просто пытаться – даже без надежды на успех. Не ради результата, а ради самого процесса, чтобы не омертветь, не превратиться в Ослепленного.

Мастеру выбирать, что из этого правда…

**Нечистые аппетиты**

Шелли не пропала, но напугала своих подруг едва не до полусмерти. Когда они подбежали к могиле, где она якобы исчезла, громкий крик – БУ!!! – раздался из-за камня. Подруги бросились бежать без оглядки и лишь у ворот пришли в себя, услышав знакомый смех. Это была Шелли – присевшая за надгробием и решившая пошутить над трусихами. Посмеиваясь, они вернулись в дом – и единодушно согласились, что вызов исполнен.

Однако Шелли начала меняться с этого дня. В школьной столовой она с отвращением смотрела на еду и выбрасывала порции в урну. Ей все казалось мерзким на вкус, кроме разве что мясных продуктов. Девочка замкнулась в себе, почти не обращая внимания на окружающих и всячески избегая друзей. Однажды девочки увидели её, идущей со стороны леса – с окровавленными руками и ртом. На все расспросы Шелли пояснила, что поранилась при падении – однако никто не видел даже малейшего синяка или пореза.

Это была не ёё кровь, но прежде чем взрослые что-то заметили, МакДоннел привела себя в порядок.

Все чаще и чаще она прислушивалась к чему-то, словно спала наяву. Могла пройти мимо зовущих её людей или часами задумчиво облизывать пальцы, позабыла прежние интересы и даже не собиралась устраивать дома новые посиделки. Что случилось той ночью на кладбище и чья кровь осталась на губах Шелли в лесу? Чем – или кем она питалась?

И кто станет следующим обедом?

В этом развитии событий Мастеру следует принять, что в ту ночь страх девочек позволил злому духу завладеть телом и разумом Шелли. Демон пытается превратить её в Затененного, забирая частицу души после каждого людоедского акта. В лесу МакДоннел голыми руками растерзала бродячего пса и с наслаждением ела его свежую плоть. Однако этого мало – зло внутри требует перейти на диету из человечины, чтобы окончательно превратиться в монстра.

Возможно, её подруги сумеют найти ритуал, который изгонит демона прочь. Однако его проведение лучше не откладывать – если МакДоннел съест человеческой плоти, она начнет терять душу, и тогда процесс будет крайне тяжело остановить. Демон будет сопротивляться всеми силами, вырываясь и нападая на друзей – или даже сбежав из дому и подстерегая их поодиночке. Возможно, этот кошмар зайдет так далеко, что спасти Шелли не удастся – и ритуал, наполненный Силой Поверий, просто вышвырнет её в Задверье.

В её новый дом – чудовищное место для чудовища, которым она станет.

Но даже если она придет в себя – где гарантия, что сумеет жить с памятью о совершенных вещах? Вещах слишком страшных, чтобы их можно было объяснить? Как удержать несчастного ребенка от сумасшествия, бегства из дому или даже самоубийства?

Решать вам.

**Черты Шелли-людоеда**

Одержимая Шелли стала заметно сильнее, однако её мышление и сила воли угасают. Когда голод берет свое, она нападает и вгрызается в жертву удлиняющимися ногтями и зубами – чтобы прийти в себя лишь после насыщения. Каждое питание человечиной дает Шелли 2 Страха и отнимает 1 Души, а также мгновенно излечивает все имеющиеся раны. Пока что её Страх равен 3 – из-за того, что она сделала с бездомной собакой и жуткого голоса в голове, нашептывающего омерзительные вещи.

Смекалка 1, Мускулы 3, Руки 3 , Ноги 3, Дух 1.

Бонус урона: +2 (укус/когти)

**Жертва**

Девочки искали её битый час, но кладбище пустовало. Лишь оборванный кулон с половинкой сердечка и надписью «Лучшие подруги» лежал рядом с позабытым кем-то тканевым мешочком. Мешочком, наполненным непонятным серым порошком.

Разумеется, дети слышали истории, что по ночам на кладбище собираются сатанисты для исполнения своих обрядов – но никогда в это не верили. Скорее всего, взрослые просто пугали их, призывая держаться от этого места просто потому, что так принято.

Но в этот раз взрослые оказались правы.

Сатанисты действительно приходят на свои мессы по ночам – но делают это столь редко, что не привлекают особого внимания горожан. Однако в это полнолуние им нужна была жертва – и явившуюся Шелли они восприняли как подарок от своего адского покровителя. Девочку вывезли в загородный дом, где и будут держать до Хеллоуина. За это время её подруги могут попытаться привлечь внимание взрослых и помочь в расследовании – однако сатанисты тоже не останутся безучастными. Они видели, что Шелли пришла не одна и, хотя успешно скрылись от глаз её подруг, тщательно запомнили их лица. Кроме того, несколько членов культа служат в полиции, так что смогут направить розыск по ложному следу.

Если девочки будут упорствовать в поисках или наткнутся на след похищенной, сатанисты попытаются избавиться от них. Скорее всего, это будет симуляция несчастного случая или бесследное исчезновение – однако они вскоре окажутся рядом с домом каждой из гостивших в ту ночь девочек.

Если до Хеллоуина Шелли не успеют спасти, ритуал откроет путь одному из чудовищ Задверья. Дьявол – лишь одно из множества имен Демагога, просто маска, которую он носил долгие века, и невинная жертвенная кровь привлечет его внимание. Сатанисты не увидят истинную личину пришедшего из иного мира монстра, однако он попытается помочь им добраться до свидетельниц. Если культ боится огласки и тюрьмы, то для чудовища все равно, на кого из детей охотиться – однако здесь их цели совпадут.

И тогда шансы уцелеть существенно сократятся…

**Черты сатанистов**

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 4 , Ноги 4, Дух 2.

**Игра в прятки**

Маленький мальчик лег спать – и наутро бесследно исчез.

**Сюжет**

Никто не может точно сказать, как это произошло. Все что точно известно – в субботу родители уложили Джимми Соккета в его уютную и безопасную кроватку ровно в девять вечера. Когда Стэн Соккет в полночь отправился на боковую, он заглянул в комнату к сыну. Тот спал тревожно, то и дело ворочаясь и сжимая плюшевого мишку.

А утром, когда мама заглянула разбудить соню, кровать пустовала. В панике она позвала мужа, вызвала полицию, но все было бесполезно. Масштабные поиски не привели ни к чему – шли дни, но от Джимми не осталось и следа.

**Зацепка**

Есть множество способов включить в эту историю персонажей. Возможно один из них – брат или сестра Джимми и слышал что-то странное в его комнате той ночью. Или они одноклассники исчезнувшего ребенка, заинтересованные и обеспокоенные судьбой своего товарища. Если возраст протагонистов заметно старше, то один из персонажей мог присматривать за Джимми на время отсутствия родителей как сиделка или подрабатывать стрижкой газонов в доме Соккетов.

И возможно, Джимми лишь последний в череде охвативших город детских исчезновений. Взрослые объясняют их несчастными случаями и бегством из дома, но для самих детей во всем этом может быть отчетливо заметен признак чего-то более зловещего.

**Черты Джимми**

Смекалка 2, Мускулы 2, Руки 2 , Ноги 2, Дух 2.

**Последствия**

Что же случилось с Джимми – решать, как обычно, Мастеру.

**Иногда они возвращаются…**

Его искали без устали, дни сливались в недели, и не полиция, не дети не могли понять, что же произошло с Джимми. Среди тех, кто знает правду, даже прошел жуткий слух, что Задверье бесследно поглотило его, и какой-нибудь монстр давно уже переварил беднягу.

Но вдруг… Джимми вернулся.

Слепо бредущий по улице, со стеклянным взглядом, нечесаными волосами, почти ничего не говорящий. В ночной пижаме, изорванной, покрытой сучьями, кровью, весь в ссадинах и синяках. До сих пор сжимающий разорванного на две части игрушечного медвежонка.

Возможно, Джимми стал жертвой сексуального маньяка, но пока что никаких экспертиз и расспросов не проводилось, чтобы ещё больше не травмировать ребенка. Через пару дней он понемногу начал приходить в себя, но больше молчит – как и большинство исчезнувших и вновь найденных детей.

По его робким словам, той ночью за окном танцевали огни. Сверкающие огни, что поманили его, заставили тихонько выбраться из дома и уйти в лес. В чащу, где он и заблудился. История противоречивая, но все же хоть что-то объясняет – по крайней мере, за рабочую версию её можно принять. Через две недели Джимми уже почти полностью пришел в себя и даже готов снова пойти в школу. Все нормально…

…или нет?

Действительно ли в дом Соккетов вернулся их исчезнувший сын? Может это кукла Лоскутного, в которой поселилось один из чудовищ? Или Перевертыш, успешно маскирующийся под Джимми? Если так, то зачем он здесь – не проторить ли дорожку для других похищений или убийств? И что случилось с настоящим Джимми, выжил ли он в холодных и мрачных просторах Задверья или стал ещё одной поглощенной душой в царстве бесконечных мук?

**Вниз по волшебной реке…**

Есть причина, по которой никто не нашел следы Джимми. Просто никто не искал в канализации.

Внимательный обыск дома Соккетов найдет в туалете пару капель засохшей крови и кусочек меха игрушечного медвежонка в дальнем углу. Конечно, никто бы не подумал, что следы Джимми уводят в унитаз – или, что некое существо вышло из сточных труб и унесло ребенка сквозь врата Задверья в кромешную тьму.

Единственные, кто может встать на след пропавшего мальчика – другие дети. В городе уже давно ходят страшные истории о том, что в канализационных трубах живет нечто – чудовище, которое можно услышать, но которое ещё никто не видел. И на прошлый Хеллоуин один из соседских мальчишек клялся, что из водостока кто-то называл имя Джимми.

После этого Джимми видел кошмары – почти каждую ночь, хотя и скрывал их от родителей. Кошмары, в которых он бродит по вонючей тесной пещере, на ощупь пробирается среди сточных труб, приближаясь к чему-то жуткому, неописуемому…

К чему-то голодному по плоти маленьких детишек.

Если персонажи пойдут по следам Джимми в сточные трубы, что они там надут? Врата в Задверье? Логово одного из монстров, который испокон века охотится на детей в этом городе, скрывая с помощью неверия взрослых эту привычку? Они могут бросить вызов тьме в её логове или оставить все как есть – но тогда рано или поздно один из них услышит ночью зов из сточных труб, зов, в котором обещания и угрозы сплетаются в жуткий кошмар…

**Темные Грезы**

Все в городе ищут Джимми, но именно детям суждено наткнутся на него в густой части леса. Вернее, на то, что от него осталось. Полузасыпаный землей медвежонок сиротливо смотрит на склонившиеся деревья пуговицей-глазом, а под ним…

Свежая могила.

Могила с обнаженным, избитым телом Джимми. Закопанная кем-то, носящим охотничьи ботинки и оставившим след из поломанных веток.

След, ведущий к гаражу Соккетов, где глава семейства хранит свои охотничьи принадлежности.

О да, той ночью Стэн заглянул к сыну в комнату – но не в полночь, а куда раньше. Пока жена спала, он зажал мальчишке рот и вынес его в гараж. Нет, он не знает, почему сделал это. Что-то в нем проснулось, что-то требующее изнасиловать и убить собственное дитя. Что-то, чему мужчина не смог сопротивляться.

Когда Стэн пришел в себя, он был в ужасе. Однако то, что ранее наполняло его, прошептало на ухо, как поступить.

Оно было тьмой, оно было похотью, оно было Осквернителем.

И отец вынес свою страшную ношу в ночь, закопал в лежащем едва ли не за двором лесу и вернулся. Порванную пижаму Джимми он засунул в самый глубокий ящик в гараже, не рискуя сейчас от неё избавляться. А дальше… дальше он жил как в аду, сойдя с ума от того, что натворил.

И слушая приказы своего нового господина.

Теперь Стэн убьет любого, кто заподозрит его вину. Но куда хуже, голос в голове, заменивший рассудок, подсказывает, что детей можно перед смертью и проучить. Он объяснит, как…

Это самый страшный из всех вариантов – не только потому, что детям грозит не просто смерть, но и потому, что тьма в нем едва ли не всемогуща. Стэн Соккет был хорошим отцом, но пришел Король Сладострастия и обратил его жизнь в кошмар, вытащив наружу самые тайные грезы. И, не в силах спастись, мужчина станет тянуть за собой в ад всех, пока не погибнет – или пока Осквернителю не надоест его новая игрушка.

**Черты Стэна Соккета**

Смекалка 2, Мускулы 4, Руки 5 , Ноги 3, Дух 2.

**Карнавал**

Конец учебного года незаметно превращается в кошмар.

**Сюжет**

Ах, это шестое июня! Лучший день года для учеников Паркбрукской средней школы – потому что последний перед летними каникулами. И поскольку выдержать целый день в классе, полном гомонящих от предвкушения лета детей не каждый учитель сможет, мистер Апплвуд решил провести его на воздухе. Он предложил своему пятому классу экскурсию на Гленвленский карнавал – который впервые заехал к ним в город. Учитель думал, что такое завершение года скрасит привычную скуку и принесет ещё большую радость своим подопечным – и не догадывался, чем все обернется.

В десять часов учитель вместе с классом сели в автобус и через десять минут оказались в парке, где возвышались карнавальные шатры и аттракционы. Шестнадцать ребятишек разделились на группы по четыре человека – и мистер Апплвуд строго предупредил, чтобы они присматривали друг за другом и не расходились. Он ждал их к двум часам дня у главных ворот – но в пять минут третьего вернулись лишь три из четырех групп. Ещё через десять минут учитель заволновался. Вместе со смотрителями парка они обошли весь карнавал, заглянули в каждый шатер и аттракцион, расспрашивали встречных…

Но четверо учеников как в воздухе растворились.

**Зацепка**

Есть два варианта провести этот сценарий – в роли четырех пропавших детей или их друзей и одноклассников. Последние подключаться к поискам, когда ни родители, ни полиция не найдет и следа исчезнувших. Однако кому-то из персонажей обязательно попадется подсказка, намек на то, что же случилось с их друзьями в этот праздничный день.

**Последствия**

Что же на самом деле произошло с детьми?

**Чертово Колесо**

Последняя группа уже собиралась вернуться, когда последний аттракцион – чертово колесо – завладел их вниманием. На входе не было никого кроме забавного клоуна – клоуна, который шутками и гримасами манил к себе детей. Странно, но колесо пустовало, да и люди его словно не замечали – однако радостные дети ничуть не удивились. Это был слишком хороший день, чтобы забивать голову пустяками.

Клоун приплясывал и дарил им шарики – шарики в форме смешных зверей.

- Попробуйте, не пожалеете! Вы единственные из всего класса, кому хватит смелости взглянуть на карнавал свысока! Ручаюсь, все друзья позавидуют таким смельчакам, а уж эту поездку вы не забудете до конца своих дней!

Клоун говорил правду – смотреть с самой высокой точки подъема на раскинувшийся внизу парк было здорово. И дети смеялись и парили как птицы, но когда круг завершился – внизу уже никого не было.

Клоун пропал, оставив лишь привязанный к поручню шарик.

Только вот… не один клоун исчез. Вокруг не было слышно голосов и веселого смеха, посетители куда-то исчезли, и лишь ветер тоскливо трепал полог опустевших шатров. Было неуютно и даже синеву небо сменили темные тучи.

Они поспешили к воротам – но те были заперты, и острые, непонятно откуда взявшиеся шипы куда не глянь, украшали их.

Дети обернулись – но палаток тоже не стало. Не было ничего, кроме безжизненного поля под темными небесами и опоясывающей пустошь шипастой ограды.

И одинокого шатра вдалеке, где мерцал странный свет.

Что же на самом деле случилось? Накрыл ли карнавал Покров, перенеся детей на границу Задверья? Или сам карнавал – не более чем кочующие врата темного царства, а все его обитатели – слуги Демагога? Был ли тот клоун Оливером – и если да, то, что ждет детей в его шатре?

**Дом с привидениями**

Без пяти два дети уже собрались идти назад – мистер Апплвуд ненавидел опаздывающих. Уплетая за оби щеки карамель и сладкую вату, они направились к воротам, жалея, что не могут повеселиться ещё чуток. И ту, проходя мимо Дома с Привидениями, детвора увидела, что вход свободен. Ни ограждения, ни карнавального смотрителя – лишь распахнутая дверь, заходи-гуляй.

Думая, что это не зайдет много времени, они решили заглянуть. В коридоре начинались рельсы и вагончик-автомобиль весело мигал своими фарами, предлагая прокатиться.

И только дети уселись, как какой-то механизм заставил вагон двинуться, словно сам собой.

Однако стоило лишь углубиться во тьму, как что-то сломалось. Погас свет, даже фары перестали светить.

 Удушающий мрак навалился со всех сторон, отрезая путь к спасению. Что-то холодное дохнуло им в лицо – и костлявые скользкие лапы тут же выдернули вопящих детей с их сидений.

Свет включился и вагон продолжил свой путь, вернувшись к началу маршрута. Но в нем уже не было и следа исчезнувших детей.

Очутившись в кошмарных ландшафтах Задверья, им предстояло прятаться и выживать, избегая встреч с чудовищами. И лишь одна надежда грела сердце – если кто-то увидел, как они вошли в заколдованный Дом с Привидениями и пойдет следом.

Если ему откроется путь в этот ужасный мир.

И если не будет слишком поздно…

**Королевство кривых зеркал**

Единственным аттракционом, который они хотели как можно быстрее покинуть стал Зеркальный Лабиринт. Однако что-то случилось с его коридорами – куда бы дети не шли, они вновь возвращались к центру. Искаженные и напуганные лица, так непохожие на их собственные, глядели с каждой стены – и один из мальчишек не выдержал.

Он что есть силы пнул зеркало, и оно разлетелось тысячью осколков.

По ту сторону не было рамы. Там простирались коридор, полный уродливых существ – существ, которые тут же хлынули в лабиринт. Дети бежали, отбивались и прятались – но толпа нечисти в конце концов настигла каждого и утащила через разбитое стекло.

Унесла к Королеве Гордыни, где им предстояло заплатить за свою юность…

**Записки учителя**

Хотела бы я стать невидимой,

чтобы никто меня не обидел,

не ударил,

не трогал…

Когда-то я хотел создать игру о том, как дети сражаются с оборотнями.

Эта мысль пришла ко мне под конец рабочего дня и к тому моменту, как идти домой, я уже накидал три с половиной листа заметок. Я обсудил идейку со своим приятелем Майком и своим братом Скоттом. Вмести мы играли в ролевые, но никогда до этого не примеряли роль детей.

На ближайшие выходные мы отыграли четыре партии – без правил, в форме словески. Вышло забавно – каждый из нас пытался изобразить детство, но выходили лишь дурацкие шутки, кривляния да кусочки самых ярких моментов наших школьных лет.

Все согласились, что идея забавная – но кому надо играть за детишек? В конце концов, в моде варвары и волшебники, киборги и солдаты. Нет, такой игрой поклонников не найти…

В общем, черновики остались единственными моими набросками, позабытые на полтора года.

Да, я делал игры – и надеюсь, буду делать их до самой своей смерти. Лишь несколько были изданы - большинство существует в виде таких же заметок на листках блокнота или старых тетрадей. Наверное, целая коллекция черновиков – почти-игр, как я любил их называть.

Однако полтора года прошло – и я решился.

Пора написать книгу. Полноценную книгу правил, которую интересно читать, пропечатанную на нормальной бумаге, украшенную стильными рисунками.

Вот только чем её наполнить?

Дело в том, что мне было скучно идти проторенными тропами. Очередной мир, где есть зловещие пророчества и Темный Властелин или нудная космическая эпопея – все уже читанное-перечитанное, игранное-переигранное.

Нужно что-то особенное, пришла мысль, и в этот момент я вспомнил про те черновики. А уже через пять минут лихорадочно сочинял идею сеттинга, где игрокам предстоит надеть роли детей…

Детей? Это сомнение раз за разом подтачивало уверенность в успехе. Ну скажите, какой человек захочет играть за детей? Нет, если делать игру для своих друзей, то вопросов нет – и не в такое играли. Но печатать книгу на продажу… купит ли её хоть кто-то?

Ведь все вокруг твердили, что ролевые должны быть о чем-то великом, чем-то, чего в повседневной жизни не испытать. Чем-то большим, чем все, что составляет наши будни.

Но эта игра, игра, где детям предстояло сражаться с оборотнями, желала, чтобы её напечатали.

Я это чувствовал.

Постепенно первоначальная идея развивалась. Почему только с одними оборотнями? Чем больше врагов, тем интереснее. Вампиры, зомби, бугимены, чудовища из шкафа…

Ха. А если принять, что Бугимен – реален?

Или вот – что если целый мир служит охотничьей площадкой для чудовищ? И что единственная надежда детей – они сами? Что, если взрослые бессильны помочь из-за своего неверия и слепоты – или если они попросту не хотят помогать?

Так росла игра, и мне уже становилось не смешно. Потому что выдуманное зло обретало слишком знакомое лицо.

Что есть у детей, но крайне редко встречается во взрослом мире? Невинность – то чувство восхищения, предвкушения и легкого страха, который мы позабыли. И не просто позабыли – привыкли смотреть на детей через розовые очки. Однако разве мало было ужаса в те годы, которые мы старательно вычеркиваем из памяти? Мало обид и разочарований?

Разве не был страх нашим постоянным спутником?

И тогда меня осенило – мы сами себе лжем. Лжем, потому что старательно подавляли нашу память долгие годы. Забыли, каково это – верить и боятся чудовища в ночи. Забыли о том, как тянется школьный урок или как ненавистен хулиган из старшего класса.

А значит – мы себе лжем, расписывая детство яркими цветами.

Зло требовало происхождения – и я придумал идею места, откуда приходит в жизнь детей страх, откуда рождаются все монстры, что живут в полуночных историях. Задверье. Великое слово – Задверье, мир за дверью, что-то за чертой, которую мы когда-то вольно или невольно переступали.

Да и сама игра не должна оставаться безымянной. Страхи детей? Нет, слишком убого. Нужно что-то более необычное… Малые Страхи! Вот оно, словосочетание, звучащее одновременно забавно и зловеще.

Малые Страхи…

Мне повезло, что рядом оказалось несколько толковых людей с хорошим воображением. Восемь месяцев мы вместе работали над книгой – и мир, созданный из моих черновиков, зажил своей жизнью. В нем появилось средоточие Задверья, темная воля, которая правила страхом. Исток всех монстров, Демагог…

И постепенно, сказочная составляющая отошла на зданий план. Да, это по-прежнему была игра, где дети сражались с чудовищами и оборотнями, только оборотни теперь были не просто дикими лохматыми тварями. У них появились имена и работа, семьи, увлечения – и двойная жизнь.

Зло стало более реальным, ужас обрел глубину.

Я вчитывался в статьи об инцесте, семейном насилии, пропавших детях и убийцах-педофилах. В конечном итоге, я понял, что Демагог – просто ещё одна маска.

А под ней – наши лица.

Это мы своими поступками несем детям кошмар. Мы учим их боятся и ненавидеть.

Я перелопатил горы статей и документов. Смотрел на фотографии исчезнувших или замученных детей. Читал их биографии.

И переносил в игру.

В конечном итоге Малые Страхи стали настолько мрачны, что издатель просто отказался их публиковать. Там стало слишком много повседневного зла, чтобы наслаждаться игрой.

 И я был вынужден остановиться.

Разумеется, остановиться лишь условно – я все равно не мог отказаться от мысли создать эту игру. Однако требовалось разбавить чем-то тьму, подарить ощущение чуда, лучик надежды. Сделать зло смешанным – частично выдуманное, частично реальное - отказавшись от многих прежних наработок.

Кроме того, следовало позаботиться о системе. Сложные меня не интересовали, предстояло упростить механику до уровня, на котором любой сможет заучить полные правила за день.

Механика свелась к броскам кубика против сложности и Свойствам – уникальным чертам, дающим преимущества или снижающим вероятность успеха. И никаких таблиц на десятки страниц, ничего, что могло бы утомить начинающих игроков.

 Было бы страшным преступлением не поблагодарить людей, благодаря которым эта игра обрела жизнь. Грег Оливер, который своими сомнениями заставил меня выложиться по полной. Адам Вебер, отличный игровой мастер, поэт и просто замечательный человек, чья поддержка помогла мне не сдаться на полпути. Тим Миллер, который работал над текстом и сохранил его стиль, даже когда слова разбегались во все стороны. Пол Джесспут, чье воображение вдохновляло, когда у меня заканчивались идеи. Мой брат Скотт – первый и самый верный тестер и помощник. Пол Клавсон, чьи рисунки оживили книгу. Сет Бен Эзра, который не позволяя нам остановиться на достигнутом и благодаря зоркому глазу которого мы избежали многих ошибок и небрежностей. Все издательство Темные Знамения, которое поддерживало мой проект, чем могло. Всем тем, кто на форумах, блогах и почте предлагал свои идеи – они все были прочтены и оценены, даже если не вошли в конечную версию книги. Мои родные, близкие и друзья.

И конечно, вы, мои читатели.

Потому что Малые Страхи – неоконченная игра. Она никогда не будет окончена, пока найдутся люди, читающие эту книгу. Добавляйте своих персонажей, чудовищ и истории. Вдыхайте жизнь в полуночные кошмары, и пусть тень и свет детской жизни достигнут хрупкого равновесия в ваших играх.

Развлекайтесь.

И приятных вам снов.

**Джейсон Л. Блаир**

**И может быть однажды все дети станут свободны от страха…**

**Лист персонажа**

**Черты**

Смекалка \_\_\_\_\_ Мускулы\_\_\_\_\_\_\_ Руки\_\_\_\_\_\_ Ноги\_\_\_\_\_\_ Дух\_\_\_\_\_\_\_

**Достоинства**

Душа\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Невинность\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Страх\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Свойства**

**Положительные**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Отрицательные**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Уровни здоровья**

Я в порядке \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

Мне нехорошо \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

Мне плохо \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

Мне жутко больно \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

Мне уже все равно \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_

Мое имя\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ но друзья обычно зовут меня\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Мне уже\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ лет, а мои рост\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и вес\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. У меня\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ глаза и \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ волосы.

Я дружу с\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

но своим лучшим другом считаю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Из взрослых со мной больше всего проводит времени\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Когда я вырасту, то стану\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Больше всех людей я люблю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ потому что\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Из моих вещей самая ценная\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ потому что\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Больше всего я боюсь\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

а когда пугаюсь, то\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Если чудовища рядом, то я\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Моя семья это\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

и они ко мне относятся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я люблю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я не люблю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_