

Королевские ведьмы

Автор скрывается под псевдонимом Дрозд

— Итак, юные леди! Рада приветствовать вас в Школе Святой Вальпурги. Вам предстоит многому научиться в этих стенах. Лучшие учителя Британии будут обучать вас искусствам, наукам и магии. Те из вас, кто покажет себя самыми талантливыми в последней названной — но не по важности! — дисциплине, уже несколько лет спустя поступят на тайную службу Её Величества и станут королевскими ведьмами. Опираясь на помощь иных учениц и выпускниц школы, они — вы! — будете защищать нашу страну от сверхъестественных угроз. Пусть трудности будущей службы не устроят вас, но укрепят ваш дух!

Из речи Маргарет Джой Пёрпл, директора Школы Святой Вальпурги, сказанной перед первокурсницами в начале 1894/95 учебного года.

О чём эта игра

В этой ролевой игре вам предстоит взять на себя роль юных королевских ведьм — учениц старших классов Школы Святой Вальпурги. Вот уже несколько веков официальные ведьмы Её (а в иные годы — Его) Величества противостоят врагам своей страны: от безумцев, осмелившихся колдовать без королевского патента, и магов-агентов враждебных государств до Врага рода человеческого включительно. Но... XIX век и Викторианская эпоха идут к закату, останется ли Школа прежней в будущих веках? Возможно, ответ на этот вопрос найдёте вы.

Жизнь юных ведьм включает в себя и обычные будни школы-пансиона (уроки, контрольные, дружба и вражда с одноклассницами), и секретные миссии, где ведьмам предстоит выступать в роли тайных магических детективов, и, быть может, первую любовь и иные глубоко личные тайны...

Данный текст является художественной литературой. Всё описание сверхъестественных особенностей мира игры относится только к нему и является вымыслом. Текст не является пропагандой сатанизма, дьяволопоклонничества, магии или чего-либо ещё в реальном мире.

Автор приносит свои извинения здравомыслящим людям за то, что был вынужден написать этот абзац.



Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

О магии и свободе

Магия сопровождала человека во все времена. И во все времена чаще приводила ко злу, чем ко благу, ведь источник всякой магии — сам Сатана. К постижению магии ведут два пути, но оба они приводят ко Дьяволу.

Врезка: о терминах

Слова «колдовство» и «магия» в общем случае являются синонимами, хотя магией чаще называют действия свободных магов, а колдовством — контрактных, но строгим правилом это не является.

По английской традиции занимающихся магией мужчин называют «магами» или «колдунами», а женщин — «ведьмами»; в остальном эти термины синонимичны.

Идя по первому пути, человек заключает с Дьяволом сделку, по условиям которой человек становится магом (либо, если речь идёт о женщине — ведьмой), отдавая в уплату свою душу. В XIX веке, когда язык юристов проник даже туда, куда его вовсе не звали, таких магов стали называть «контрактными». Контрактный маг может быть чрезвычайно могущественным — ему нет нужды прибегать ни к сложным ритуалам, ни даже к особым колдовским приёмам, он может колдовать буквально по мановению руки. Однако, Дьявол может чрезвычайно просто управлять им, пусть маг и будет уверен, что действует по собственной воле и даже что совершает добрые дела: после заключения Контракта за всеми делами мага, даже и вовсе не связанными с магией, стоит Враг рода человеческого, и все дела несчастного приводят лишь к умножению в нашем мире бедствий — явному или сокрытому до поры. И чем больше контрактный маг применяет колдовство, тем он становится могущественнее, и тем ниже его падение, и тем проще Дьяволу направлять его действия...

Идя же по второму пути, маг не отдаётся Сатане, а напротив, подчиняет его своей воле. Это трудный и опасный путь, ведь как бы ни были интеллект и воля мага сильны, какие бы древние искусства и новую науку ни призывал он себе в помощь, — рано или поздно Дьявол всё равно победит. Однако может случиться, что сперва Дьявол поддастся и отдаст некую часть своих волшебных сил магу: и тот будет посредством ритуалов и обрядов творить дела добрые или злые — те, которые захочет. Возможно, здесь «свободный» маг, как таких называют, будет слабее мага контрактного, а возможно, что и нет: всё зависит от таланта и упрямства первого и глубины падения второго. Но из противостояния человека и Дьявола, проходящего на территории последнего, человек не может выйти победителем. Рано или поздно воля свободного мага ослабнет, и Дьявол наконец подберёт ключ к его сердцу. Может быть, это произойдёт стремительно, а может быть, это будут годы постепенных изменений, но итог один — свободный маг потеряет свою свободу и, как и его контрактный собрат, станет невольным исполнителем замыслов Врага.

О лицензиях на колдовство: из истории магии

Существует защита от козней Дьявола, которая может действительно помешать ему надеть мага на руку, как перчатку, и подчинить все его действия своим желаниям: лицензия на колдовство. Глава христианской Церкви может от имени Церкви и Бога предоставить магу

защиту: и до тех пор, пока последний совершает только добрые дела в интересах церкви, Дьявол не сможет навязать ему свою волю. В Западном мире с древних времён защитную лицензию мог предоставить только Папа Римский, и все короли с этим до поры до времени мирились...

Однако Генрих VIII не смог смириться с тем, как мало Папа Римский выдаёт лицензий на колдовство. И король, желая иметь в Англии как можно больше подконтрольных ему магов и ведьм, отделил Церковь Англии от католической и, став главой новой Церкви, сам получил право выдавать оберегающие лицензии. И вот тогда, когда лицензии на колдовство стали выдавать массово, когда количество лицензированных магов в Англии стало исчисляться не единицами, а десятками, стало понятно, что лицензии отнюдь не являются лекарством от всех бед.

Ведь лицензия защищает мага от пагубного влияния Врага лишь до тех пор, пока он соблюдает её условия: в данном случае, ведёт добродетельную жизнь и применяет магию лишь против врагов Короны (или, так уж и быть, в целях самозащиты). Но в душе человека всегда хватает соблазнов распорядиться своими силами иначе, особенно если он давно уже практиковал магию без особых ограничений и каких-то лицензий... Так что лицензии защищали магов Генриха VIII недолго, а после — маги становились проблемой, и требовались новые маги для того, чтобы с этой проблемой справиться.

Несколько десятилетий ушло на то, чтобы собрать информацию и осознать ошибки. За эти годы в Англии пришли к нескольким важным выводам. Во-первых, женщины, что бы там ни говорили, справляются с соблазнами лучше, чем мужчины, и обычно гораздо дольше соблюдают условия лицензии. Во-вторых, воспитывать будущих ведьм нужно с детства, вкладывая в них вместе с обычными науками и правилами жизни тайные знания о магии и связанных с ней ограничениях. И так появилась волшебная школа...

О Школе Святой Вальпурги

Школа была основана дочерью Генриха VIII, королевой Елизаветой I, в 1577 году и разместилась в роскошном особняке, построенном специально для неё в графстве Уорикшир, в Центральной Англии: на живописном холме неподалёку от руин средневекового монастыря. Королева утвердила устав Школы и выделила щедрое финансирование. Уже спустя несколько лет юные королевские ведьмы выполнили первое задание: арестовали сошедшего с ума старого мага. В те времена Короне просто не хватало доверенных лицензированных магов и ведьм, и потому эту задачу поручили девочкам, ещё не окончившим первый курс обучения... однако девочки прекрасно справились, справились и во второй раз, и со временем это стало традицией — с тех пор королевские ведьмы отправляются на своё первое задание в 14–15 лет.

Действие игры разворачивается в самом конце XIX века. За прошедшие со времён основания Школы три с лишним века она расширилась, и рядом с особняком Елизаветинских времён появилась пара зданий поновее. Расположенная неподалёку деревушка Гринхилл стала небольшим городом с почтой, магазинами, пабами и железнодорожной станцией. Однако жизнь в самой школе изменилась мало, разве что в ней теперь есть водопровод и газовое освещение (поговаривают о том, чтобы обустроить электрическое, но до дела пока не дошло).

Как и во всех английских школах-пансионах, в Школе Святой Вальпурги ученицы пребывают с 11 до 16 лет. Их обучают литературе, началам наук, музыке, танцам, рисованию и, конечно же, магии. Потребности магического образования заставили включить в программу и нехарактерные для женских школ древние языки и начала философии и богословия. За год или два до выпуска лучшие из учениц получают королевскую лицензию — и приступают к выполнению первых тайных заданий Короны. Прочие же ученицы призваны помогать и поддерживать королевских ведьм в их службе, и даже помогать им с учёбой, ведь из-за продолжительных заданий порой приходится пропускать уроки... Это, конечно, никак не способствует установлению добрых отношений между ведьмами и «обычными» ученицами, для которых магия так и остаётся теоретической наукой.

Правила игры

Таланты

Врезка: сложность игры

У игры «Королевские ведьмы» два уровня сложности: лёгкий и мрачный.

Правила, относящиеся к первому, обозначаются знаком ♀, а ко второму — знаком ♀. В своей игре вы можете как придерживаться определённого уровня сложности, так и комбинировать правила разных уровней.

Врезка:

Поскольку в игре «Королевские ведьмы» любой персонаж игрока является ведьмой, автор использует эти слова как синонимы.

Умения, таланты, знания, качества, способности и сильные стороны ведьмы в этой игре называются **талантами**. У ведьмы может быть 10 **общих талантов** и до 3 **магических**. Каждый талант имеет уровень развития от 1 до 3. Это определяет количество шестигранных кубиков, которые нужно бросить, когда персонаж прибегает к этому таланту, преодолевая трудности.

Таланты описываются сочетанием двух-трёх слов. Здесь нет и не может быть исчерпывающего списка талантов: каждая ведьма уникальна, поэтому уникальны и её таланты. Автор рекомендует каждому игроку сообща с ведущим определить, какими талантами обладает персонаж. Примеры талантов вы можете найти ниже, в разделе «Создание персонажа».

Магические таланты отражают волшебные умения, которым ведьма научилась в школе или за её пределами. Нельзя сотворить магию, не задействовав хотя бы один магический талант, однако вместе с магическими талантами можно применять и общие. Подробнее о том, как работает магия в этой игре, написано в специальном разделе ниже.

Чаще всего в одном испытании применяется несколько талантов: столько, сколько уместно по логике событий.

Преодоление трудностей

Когда персонаж сталкивается с препятствием, противником или сложной задачей, игроку нужно выбрать таланты и предпринять действие. Если у ведьмы есть подходящие таланты и ей никто не мешает, либо ситуация не предполагает негативных последствий в случае неуспеха — бросать кубики не нужно: можно считать, что и так всё получилось.

Однако если существует риск провала, то стоит озвучить, какие из твоих талантов подойдут, чтобы выполнить задуманное действие. За каждый из них нужно взять количество кубиков, равное степени его развития. Сумма всех сил задействованных талантов — это **шанс** на успех.

- Если ведьме мешает **слабость**, шанс уменьшается на соответствующее число (от 1 до 5). Подробнее о слабости написано ниже.
- Если ведьме мешают помехи, в том числе телесные или душевные раны, шанс уменьшается на сумму актуальных помех.
- Если у ведьмы есть преимущества, в том числе от помощи других персонажей или использования полезных предметов, шанс увеличивается на сумму преимуществ.

Действия персонажа, которые потребовали броска кубиков, называются **испытаниями**.

Определив шанс, бросьте равное ему количество кубиков. Каждая ♀ пятёрка и шестёрка ♀ (либо каждая ♠ шестёрка ♠), выпавшая на костях, означает один успех. Для преодоления трудности обычно достаточно одного успеха, если ведущий не говорит иного. Разница между необходимым количеством успехов и полученным на кубиках называется **выигрышем**. Обратите внимание, что выигрыш может быть и отрицательным — тогда это выигрыш противника.

Если из-за отсутствия подходящих сил, а также влияния помех шанс становится равным нулю или отрицательным — ведьма не способна предпринять это действие, и придётся искать другой способ решения проблемы.

В некоторых случаях ведущий может сразу сказать, что при отсутствии уместных сил сделать задуманное не удастся, так что даже пробовать не стоит.

Повествование имеет значение: сначала нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. В первую очередь вы придумываете историю от лица персонажей, а правила — лишь инструменты, которые призваны вам помочь!

Обратите внимание, что игрок сам заявляет, какие таланты использует, а не ведущий просит «пройти проверку наблюдательности» или «испытать ловкость». Это важный аспект игры. Просьба ведущего: «Сделай что-нибудь» или «Брось что-нибудь» может звучать забавно, но во многих случаях вполне уместна. Однако ведущий может решить, что не все названные игроком таланты имеют значение в этот момент, или, наоборот, подсказать, какой из талантов будет актуален.

Ведущий игры не бросает кубики сам, он лишь называет число успехов, которое необходимо получить для преодоления трудности. ♀ Причём он должен озвучить это число до того, как игрок бросит кости. ♀

Слабость и развитие персонажа

У каждого персонажа найдётся изъян, а то и не один. А его успешное преодоление приводит к росту — личному или профессиональному. Когда ведьма совершает действие, и исходя из логики повествования понятно, что её **слабость** ей мешает, появляется соответствующая помеха. Уровень этой помехи равен количеству отметок на шкале слабости (минимум 1). Отказаться от влияния слабости нельзя. Иногда о слабости может напомнить ведущий, но игроку лучше не дожидаться этого момента и самому ввести её в повествование.

У ведьмы может быть от 1 до 3 слабостей, но на конкретное испытание влияет только одна, которая кажется более уместной исходя из логики повествования.

Если, несмотря на слабость, ведьма получила на костях хотя бы один успех, нужно сделать отметку на шкале этой слабости. В случае фиаско новая отметка не добавляется.

На шкале каждой слабости 5 отметок. Если шкала заполнена полностью, и пришло время получить новую отметку — значит, ведьме удаётся преодолеть себя. Она получает пункт развития, который можно немедленно потратить на усиление любого из талантов, к помощи которых она недавно прибегала.

В этот момент можно заменить слабость на новую, но если ведьме всё ещё нравится потакать старой, то переписывать её необязательно. Значит, победа над слабостью была временной. Но пункт развития ведьма получает в любом случае.

Также вместо развития таланта можно получить новый, если ведьма имела возможность научиться чему-то новому. Для этого придётся стереть один из талантов, к которому ведьма давно не обращалась, и записать на его место новый, со степенью развития 1.

Фиаско и второй шанс

Если вы не получили ни одного успеха, это **фиаско**. Ведущий может значительно усугубить положение персонажа: нанести подходящую ситуации рану, усложнить задачу или придумать ещё какую-нибудь неприятность по своему усмотрению, руководствуясь логикой повествования и красотой момента. Но в некоторых ситуациях ведущий может сказать, что ведьма добилась желаемого, но высокой ценой. Фиаско — это не всегда провал самого действия, но всегда осложнение.

Если успехов на кубиках недостаточно, но преуспеть действительно важно, ведьма может собрать волю в кулак, предпринять особое усилие: пожертвовать душевным или телесным здоровьем, лишь бы всё получилось! Сразу после броска кубиков, но до того, как ведущий огласит результат действия, можно обратиться ко **второму шансу**. Игроку придётся решить, какой ценой ведьме дался подобный рывок: это должна быть телесная рана тяжестью 1 или душевная рана тяжестью 3 (подробнее о ранах написано ниже). Взамен игрок получает право перебросить все кубики, которые не принесли успехов. Ведьма почувствует новые раны после совершения действия. В дальнейшем можно будет усугубить их, вновь обращаясь ко второму шансу, либо получить новую рану, если это будет более уместно. Совершая действие, можно положиться на второй шанс лишь один раз.

Помощь и совместная работа

Прежде чем оказать кому-нибудь **помощь**, игроку стоит рассказать, в чём именно она заключается. После этого, если другие игроки и ведущий сочли помощь возможной, помощница должна совершить соответствующее действие, положившись на подходящие силы. Шанс ведьмы, которой оказывают помощь, увеличивается на выигрыш помощницы — или, если она терпит фиаско, понижается на 3. Да, порой лучшая помощь — не мешать.

Если ведьмы корпят вместе над одной задачей и вклад каждой из них более-менее равноценен, это **совместная работа**. Все выигрыши участниц складываются. Каждое фиаско отнимает 3 успеха от общей суммы. Если из-за фиаско сумма успехов оказывается отрицательной — что ж, это общее фиаско.

Если ведьмам помогает персонаж ведущего, они получают несколько дополнительных кубиков — смотря насколько полезным этого персонажа считает сам ведущий.

Здоровье телесное и душевное

Телесные раны

Персонажи могут получать **раны** в разнообразных ситуациях, здесь описаны наиболее распространённые.

- Козни противников. Ведьмы получают раны, когда терпят поражение в состязании с противником. Тяжесть раны в этом случае равна выигрышу оппонента. Причём раны могут быть как телесные (царапины, ушибы, ожоги и т. п.), так и душевные (плохо контролируемая ярость, испуг, стыд и т. п.). В роли противников могут выступать не только персонажи ведущего, но и ловушки и прочие опасности.
- Фиаско. Когда ведьма терпит фиаско, она может получить рану, суть и тяжесть которой определяет ведущий, опираясь на логику повествования.
- Второй шанс. Когда ведьма полагается на второй шанс, она получает душевную рану тяжестью 3 или телесную рану тяжестью 1.

Если раны мешают ведьме действовать, её шанс понижается на их суммарную тяжесть. Обратите внимание, что не все раны актуальны для всех испытаний. Например, сломанная нога не мешает разговаривать или рисовать, а вот бегать — вполне.

Максимальная тяжесть ран, при которой персонаж ещё может предпринимать действия, — 6. Если тяжесть раны превышает 6, ведьма оказывается **сломлена** (теряет сознание, впадает в болевой шок или иным образом выпадает из активных действий до тех пор, пока ей не окажут помощь).

Максимальное количество **телесных ран**, которое персонаж может получить и при этом не умереть, — ♀ 6 ♀ или ♀ 3 ♀. Однотипные телесные раны складываются: например «вывих руки 1» и «перелом руки 3» превратятся в «сложный перелом 4». Разные раны записываются на разные строки бланка персонажа. Если ведьма получит ещё одну рану, которая принципиально отличается от предыдущих ♀ 6 ♀ или ♀ 3 ♀, то она погибает.

Душевные раны

Максимальное количество **душевных ран**, которое персонаж может получить, — 3.

Однотипные душевные раны складываются так же, как и телесные. Когда ведьма получает четвёртую душевную рану, она вытесняет самую слабую из имеющихся. Если все они оказываются такими же или сильнее, то можно просто проигнорировать новую рану.

Свойства психики таковы, что при серьёзных потрясениях человек не обращает внимания на несущественные раздражители, либо эти потрясения затмевают то, что казалось значительным ранее. Накал страстей постепенно спадает. Душевная рана ослабевает на 1 каждый раз, когда влияет на действие персонажа, и в конце концов угасает.

Персонаж всегда находится под влиянием лишь одной душевной раны — самой сильной. Остальные не действуют, даже если ситуация располагает. Если же ведьма пребывает во власти двух душевных состояний одинакового уровня, то игрок должен выбрать одно из них, более подходящее ситуации.

Исцеление

Душевные и телесные раны исцеляются, когда этому способствуют обстоятельства либо когда кто-то использует подходящие силы. Тот, кто пытается помочь страждущему, должен понимать, с какой именно раной имеет дело. Тяжесть раны уменьшается на 1 за каждую меру успеха лекаря. Если помощь оказывает персонаж ведущего, ведущий сам решит, насколько тот успешен, исходя из квалификации лекаря, доступного ему времени и инструментов.

Во время отдыха между заданиями, когда ведьмы могут не только отдохнуть, но и получить высокопрофессиональную медицинскую и магическую помощь, они могут избавиться от нескольких ран, возможно, даже от всех.

Обратите внимание, что помочь справиться с душевной раной может не только профессиональный врач-психиатр, но и тот, кто окажет поддержку в сложный час, утешит, успокоит или воодушевит.

Как работает магия

Королевские ведьмы по природе своей — свободные маги, поэтому их магия требует долгой кропотливой подготовки. Однако годы обучения в Школе Святой Вальпурги дают королевским ведьмам не только немалое мастерство, но и полезнейшие магические предметы, позволяющие творить могущественные заклинания стремительно: используя лишь краткую словесную форму и специальный жест рукой, на что обычно способны только контрактные маги.

Врезка: униформа

Помимо форменного платья — довольно старомодного для конца Викторианской эпохи, но в целом обычного — в униформу Школы Святой Вальпурги входит несколько волшебных предметов, которые значительно упрощают многие заклинания:

* Перчатки. Белые перчатки с вышитыми серебряной нитью магическими знаками.

* Плащ. Длинный чёрный плащ. На его алой подкладке также вышиты магические знаки.

- * Шляпа. Чёрная островерхая шляпа с серебряной пряжкой в виде Розы Тюдоров.
- * Кинжал. Узкий ритуальный кинжал, с выгравированными магическими знаками и вензелем королевы Елизаветы.

Полный комплект униформы ученицы Школы надевают только по торжественным случаям, а так же отправляясь на задание.

Чары, то есть результат магических действий, условно разделены на три категории:

- **Малые.** Малые чары могут быть сотворены ведьмой стремительно, обычно для этого достаточно лишь взмаха руки и краткого заклинания. К таким чарам относятся, например, мгновенная вспышка света, резкий порыв ветра, стремительное увядание растения, зажжённая свеча.
- **Большие.** Большие чары требуют более значительных действий и волшебных предметов. Для них нужно, чтобы на ведьме были надеты форменные перчатки, плащ и шляпа (см. врезку «Униформа»), кроме того, длительность заклинания может достигать десятков секунд. К таким чарам относятся, например, высокий столп пламени, мгновенное затухание огня в камине, невидимый зонт над головой ведьмы, оберегающий её от дождя, цепкие вьющиеся растения, стремительно прорастающие из земли и опутывающие ноги противника, чары исцеления, чары смены облика (подробнее о них см. ниже).
- **Великие.** Для таких чар всегда нужно провести ритуал. Создание многолучевой звезды на полу, зажжение определённых свечей в нужной последовательности, чтение длинных заклинаний и другие компоненты ритуала могут занять десятки минут или даже несколько часов — это та магия, к помощи которой прибегают заранее. Обычно ритуалы требуют использования магического кинжала из полного комплекта униформы — с его помощью нужно принести символическую (а подчас и реальную) жертву. К великим чарам относятся, например: проклятия, некромантия, изменение погоды, магия превращений, а так же любые другие чары, которые покажутся ведущему слишком впечатляющими, чтобы их можно было отнести к большим.

Границы между малыми, большими и великими чарами достаточно размыты, и порой одни и те же чары можно отнести к двум категориям. В таких случаях чары действительно можно сотворить двумя способами: чары более «низкой» категории увеличат количество успехов, которые нужно получить на кубиках для успешности действия — то есть добиться нужного результата будет сложнее, чем если действовать через более «высокую» категорию. В любом случае, последнее слово остаётся за ведущим.

Здесь описаны наиболее распространённые волшебные таланты. Этот список не исчерпывающий: игроки совместно с ведущим могут дополнить его.

- Ритуальная Магия — этот талант включает в себя проведение сложных ритуалов, открывающих доступ к великим чарам. Без этого таланта магический ритуал провести невозможно, но если несколько ведьм проводят ритуал сообща — достаточно, чтобы хотя бы одна из них владела этим талантом.

- Смена Облика — в Викторианской Англии, где женщин часто даже не пускают в пабы, а юную девушку порой вообще не вполне считают за разумного человека, Смена Облика является одним из самых полезных для ведьмы талантов. Он позволяет изменить свою внешность (включая и одежду, и голос) и принять на себя облик другого человека. Это не настоящее превращение, а иллюзия: она сохранится при мимолётном касании или рукопожатии, но развеется при объятиях. К счастью, обнимать незнакомых людей среди англичан не принято... Принять облик абстрактного человека (например, фермера, джентльмена, священника) достаточно просто, а конкретного (например, соседки по комнате, приятеля подозреваемого в незаконном колдовстве человека) — гораздо сложнее. Также не стоит забывать, что одно дело изменить облик, и совсем другое — достоверно вести себя в соответствии с ним. Чары Смены Облика позволяют скрыть от посторонних глаз волшебные предметы, в том числе и магические элементы школьной формы, но не позволяют их использовать. То есть, чтобы сотворить большие или великие чары, иллюзорный облик придётся отбросить (проходить испытание для этого не нужно).
- Сила Огней — позволяет создать, разжечь или затушить огонь, от огонька свечи до могучего лесного пожара. Обычно создать огонь сложнее, чем управлять уже созданным.
- Сила Вод — позволяет создавать или управлять водой, от нескольких капель, едва способных затушить тлеющий уголёк, до могучих потоков, сбивающих с ног и тушащих пожары. Этот талант позволит как создать воду из ничего, так и поднять в воздух и направить уже имеющуюся воду — как и в случае с огнём, первое даётся сложнее второго.
- Сила Растений — позволяет направлять рост растений, как ускоряя естественные процессы (что проще), так и придавая растениям вовсе не свойственные им свойства (что сложнее).
- Чары исцеления — позволяют сделать обычное лечение значительно эффективнее, а также оказать помощь в таких ситуациях, когда медицина вовсе бессильна.

В рамках одного испытания можно использовать несколько волшебных талантов, если это уместно по логике повествования.

Создание персонажа

Таланты

Ниже мы приводим наводящие вопросы, которые помогут создать персонажа игрока. Обязательно ответить хотя бы на первый — причём только единожды. Всем остальным вопросам уделять внимание не обязательно. Впрочем, если они вас интересуют, то можно ответить на любые из них (кроме первого) даже несколько раз. Каждый ответ нужно выписать в виде короткого словосочетания.

И так, наводящие вопросы:

- Какая черта определяет вашу ведьму?

- Из какой семьи она происходит?
- Из какой части страны (или, может быть, из какой колонии) она родом?
- Чем она занимается в свободное время?
- Как она может постоять за себя?
- Каким образом она собирает информацию и как она с ней работает?
- Какое качество помогает ей выпутываться из неприятностей?
- Каким способом она обычно решает проблемы?
- Какими знаниями она обладает?
- Как она общается с окружающими?

Из всех словосочетаний, которые у вас получились, нужно выбрать десять, руководствуясь советами, которые приведены далее. Это и будут общие таланты вашего персонажа.

Автор рекомендует (но не настаивает на этом) разделить общие таланты на группы. Так, желательно, чтобы каждая ведьма обладала:

- 2–3 социальными талантами, позволяющими общаться, хитрить, уговаривать, запугивать или очаровывать. Например, подойдут: ораторское искусство, хитрая сволочь, ангельский вид, длинный язык, лесть и притворство.
- 1–3 талантами, позволяющими постоять за себя, — она так или иначе будет участвовать в сражениях. Например, подойдут: быстрая реакция, неожиданная сила, невероятная ловкость, ловкая и быстрая, кошачья грация.
- 1–2 талантами, позволяющими получать информацию или работать с ней. Например, подойдут: внимание к деталям, впечатляющий интеллект, дедуктивный метод, невероятная проницательность, недюжинная смекалка, поразительная эрудиция.
- 1–2 талантами, отражающими области познания. Например, подойдут: мифы и легенды, оккультные знания, познания в медицине, поразительная эрудиция, талантливая отличница.
- 1–2 талантами, отражающими происхождение и наследие. Например, подойдут: дочь фермера, дочь пастора, истинная леди, индийские корни, ирландские корни, сиротское детство.

Обратите внимание, что некоторые таланты могут относиться одновременно к нескольким категориям. Например, поразительная эрудиция и впечатляющий интеллект пригодятся как в работе с информацией, так и в ситуации, когда нужно повлиять на собеседника.

Определившись с общими талантами, выберите от 1 до 3 магических талантов, подробнее о них можно прочитать выше. Теперь осталось только распределить между всеми талантами ♀ 23 ♀ или ♂ 17 ♂ пунктов развития. Помните, что талант не может быть развит меньше чем на 1 и больше чем на 3 пункта.

Слабость

Теперь, когда вы определились с сильными сторонами вашей ведьмы, пришло время выбрать её слабости. Далее приведены наводящие вопросы для вдохновения. У персонажа может быть от 1 до 3 слабостей, соответственно, нужно ответить на 1, 2 или 3 вопроса, либо придумать слабость самостоятельно.

- Какая черта характера мешает ведьме общаться с другими или раздражает их? Например, вспыльчивость, высокомерие, дурной нрав, занудство, злой насмешник, пугающая прямолинейность, чёрный юмор.
- Какая черта характера толкает ведьму на необдуманные или безумные поступки? Например, безрассудство, жадность, жажда знаний, любовь к острым ощущениям, любопытство, страсть к экспериментам, стремление к справедливости, тщеславие.
- Какая черта вынуждает ведьму делать неправильные выводы и руководствоваться ими? Например, гордыня, наивность, самоуверенность, торопливость.
- Какая черта характера мешает завершить работу? Например, перфекционизм, нетерпеливость, небрежность, рассеянность.

Прежде чем определиться со слабостью, прочитайте некоторые советы:

- Слабость должна проявляться регулярно, ведь она не только мешает ведьме жить, но и помогает ей развиваться.
- Слабость не должна противоречить талантам, концепции персонажа или другим слабостям.
- Слабость не должна делать ведьму недееспособной. Слабость — это всего лишь трудность, и она должна быть преодолима. Так что не стоит выбирать в качестве слабости серьёзные телесные или душевные травмы, которые не позволят ведьме учиться, выполнять задания или самостоятельно принимать решения.
- Слабость не должна превращать ведьму в невыносимое чудовище. Если остальные игроки не будут готовы мириться с вашей слабостью, лучше придумать другую. Посоветуйтесь с игроками и ведущим. Помните, что слабость ведьмы должна быть трудностью в первую очередь для неё самой, а не для окружающих.
- Не стоит придумывать слишком незначительную слабость. Пусть она будет интересной! В конце концов, она может определять характер персонажа не меньше, чем таланты.

Последние штрихи

На этом правила игры, связанные с созданием персонажа, заканчиваются. Но вам ещё предстоит придумать: как зовут вашу ведьму, как прошло её детство, как сложились её отношения с другими ученицами Школы, и многое другое. Расскажите о своих идеях ведущему и другим игрокам, помогите друг другу со сложными моментами — и приступайте к игре!

Ход игры

Игра условно делится на две фазы, в ходе которых ведьмы сталкиваются с разными трудностями.

Задание

Каждое задание начинается с вызова в кабинет директора Школы. Из-за стола на них смотрит миссис Пёрпл, с портретов на стенах — королевы Елизавета и Виктория, с распятия — сам Спаситель. И кажется, все четверо чего-то требуют от юных девушек...

Директор озвучивает цель новой миссии. Задания королевских ведьм могут выглядеть примерно так:

- В рыбацком городке в Южной Англии начали при странных обстоятельствах пропадать люди. Может быть, конечно, дело в грабителях, да только полиция считает, что брать у пропавших было нечего... Не потребовались ли какому-то магу человеческие жертвы для ритуалов?
- Королевское статистическое общество обнаружило, что в одном из приходов графства Норфолк собирают удивительно большие урожаи, проводят исключительно удачные ярмарки, и даже преступности в округе почти нет... Звучит, конечно, чудесно, но какой ценой местные жители этого добились?
- В окрестностях горной шотландской деревни юноша заблудился в грозу, а когда вышел утром к родному дому — был уже не юноша, а седовласый мужчина... Тут стоит вспомнить легенды о феях, но лучше поискать другую причину. Это самозванец или и в самом деле можно за ночь постареть лет на сорок?
- Жители небольшого валлийского города рассказывают, что с кладбища по ночам доносятся то жуткий вой, то потустороннее пение, то зловещее сияние... Конечно, может быть, им пора завязывать с алкоголем, но этих сообщений уж слишком много. Что, если какой-то маг и правда позволяет себе творить бесчинства на старом кладбище?
- Во время званого ужина в богатом поместье все гости вдруг уснули глубоким сном — а когда проснулись, недосчитались своих украшений и кошельков. Конечно, так или иначе это кража, и её расследованием занимается полиция, но вряд ли тут обошлось без колдовства. А значит, для безопасности полицейских, лучше бы преступника сперва обнаружили королевские ведьмы.

Получив задание, ведьмы вскоре отправляются в путь. Традиционно королевские ведьмы отправляются на миссию в полночь, верхом на мётлах, но в последнее время, увы, иногда они стали изменять старой традиции в пользу железной дороги — подчас поезд быстрее метлы, и уж в любом случае комфортнее.

Как ведьмы будут проводить расследования, какими личинами пользоваться, к каким талантам прибегать — зависит полностью от игроков. Однако помните: от королевских ведьм ожидают, что на миссию у них уйдёт несколько дней, самое большее — неделя.

Школа

Время, которое юные королевские ведьмы проводят в Школе, — это большая часть их жизни. Поэтому автор рекомендует посвящать школьным будням больше времени, чем нужно просто для отдыха между миссиями. Вот примеры некоторых ситуаций, которые могут показаться интересными:

- Одна из учениц, чей магический дар был признан слишком слабым, завидует королевским ведьмам и плетёт против них интриги.
- Подруга персонажей игроков тайком убежала из школы на свидание и не вернулась вовремя. Что бы с ней ни случилось, нужно найти её раньше, чем её отсутствие заметят учителя!
- Недалеко от Школы нашли юношу из ближайшего городка — мёртвым. Зачем он пробрался на закрытую территорию и отчего умер? Конечно, расследованием занимается полиция, и учителя говорят, что к ученицам Школы Святой Вальпурги это никак не относится, но не могут же королевские ведьмы остаться в стороне!
- Со стола одного из учителей пропала чернильница. По какой-то причине она была крайне дорога ему (поговаривают, что чернильница обладает какими-то магическими свойствами), учитель рвёт и мечет, обещая страшную кару воришкам. Хорошо было бы найти чернильницу раньше него и тайком вернуть на место...
- По ночам в Школе стали появляться призраки первых учениц. Они — пока — не проявляют агрессии, но что (или кто?) призвало их в мир живых? И почему призраки не идут на контакт даже с теми немногими ведьмами, что владеют некромантией?