

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

КРОВЬ И ЕЖЕВИКА



◆ Две дюжины заклинаний для ведьм и знахарей ◆



ИМПОРТАЗАМЕЩЕНО! НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ! ЧИСТО ПОЧИТАТЬ И ПОИГРАТЬ!

КРОВЬ И ЕЖЕВИКА	3
Школа Знахарства	6
Злонамеренность (Badwill)	6
Костоправ (Bonesetter)	6
Чист как стёклышко (Cleanslate)	6
Обогащение почвы (Fertilise)	7
Пути Оков (Fetterfetch)	7
Призрачная отравы (Geistbane)	8
Разжигание (Kindle)	8
Онерион (Onerion)	9
Отважный дух (Stout Spirit)	9
Транкرافт (Trankraft)	9
Талисман несчастья (Woecharm)	10
Соглашение Богов (Godspakt)	10
Школа Ведьмовства	12
Изгнание Бедствия (Banishment of Bö)	12
Костолом (Bonesnapper)	12
Застывание (Congeal)	13
Проклятие коварного языка (Curse of the Treacherous Tongue)	13
Похититель Судьбы (Fatethief)	13
Магнетит (Lodestone)	13
Зеркальная бездна (Mirrored Abyss)	14
Проклятие изгоя (Outcast's Curse)	14
Связывающий Договор (Pactbind)	15
Сосуд Боли (Painjar)	16
Изменчивый путь (Wayward Path)	16
Безымянный призыв (Nameless Summons)	17
ЧЕСТНЫЙ И ПОДЛЫЙ	18
Старая Мар из Дисдорфа	19
Мариус Чайлдере	21



• КРОВЬ И ЕЖЕВИКА •

ИЗУЧЕНИЕ ВЕДЬМ, ИХ УЛОВОК И ПОВАДОК



Как наглядно продемонстрировали недавние события — я говорю, конечно, о Сожжении Тойфельфойера — некоторые из моих товарищей, преисполненные праведной решительности, время от времени могут действовать поспешно. Несмотря на то, что все мы объединены против многочисленных опасностей ведьмовства, некоторые разжигают костер, оставляя инструменты дознавателя чистыми. Таким образом было утеряно много ценных знаний, которые можно было бы получить от Ведьм. У магии великое количество уловок, и нам должно изучить их все, дабылучше знать врага, с которым приходится сталкиваться.

Поэтому в назидание своим коллегам я приложил немало усилий, чтобы опросить участников нескольких недавних расследований, и таким образом узнал много нового об их поганом ремесле. Кое-то за это заклеят меня еретиком, особенно смутьяны из Ордена Серебряного Молота, но я задал бы им встречный вопрос: разве не обязан охотник как следует знать свою добычу?

Большинству известно, что существуют две широкие категории ведьм. Первая состоит из тех, кому по глупости выдали лицензию от Империи. Если повезёт, император вскоре прозреет и отменит все подобные лицензии и сравняет с землёй те «колледжи» магии, кои в настоящее время приносят вред Альтдорфу. Эти «книгочеи» называют себя магами — как будто иное произношение слова «ведьма» может каким-то образом изменить саму их природу.

Ко второму типу относятся те ведьмы, чьи практики настолько отвратительны и опасны, что даже разрешённые Имперские Колледжи Магии не позволили бы им стать их членами. Именно вторая группа чаще всего привлекает наше внимание, поскольку их магия в лучшем случае плохо контролируется, а в худшем — безумно опасна. Однако это не совсем однородная группа: точно также, как и крысы могут быть с белым, чёрным или коричневым мехом, существуют и разные породы ведьм.





ПРЕМУДРЫЙ ЗНАХАРЬ

Некоторые называют себя «Мудрейшими» или «Премудрыми Знахарями», или, в своём высокомерии, «Блаженной Братией». Все эти имена используются в качестве обезоруживающих эвфемизмов. Эти изощренные практики общаются с духами чаще, чем большинство ведьм, и подчас их можно застать за разговором с самим *воздухом* с расчетом на то, что он ответит. Слишком часто так и бывает.

Они высокомерно считают, будто труды их направлены на благо простых людей. В некоторых землях к ним по-прежнему обращаются как к травникам или повитухам, и зачастую они маскируются под таковых. Однако, поскольку прокламация *Clarificius Midwifus* от 1745 года И.К. установила, что повивальное искусство не является проявлением Губительных Сил, следует отметить, что само по себе это не является доказательством вины.

Вместо этого обратите внимание на тех, кого в хорошие времена часто поносят или высмеивают, но у чьих дверей отчаявшиеся крестьяне все равно будут взывать, когда придёт беда. Благодаря своим способностям к целительству, общению с духами и умению снимать проклятия, к ним часто обращаются в такие моменты. И, конечно же, они будут только рады использовать самых невинных из простого народа в своих интересах.

Я долго беседовал с одной представительницей «Премудрых знахарей», Старой Мар из Дисдорфа. Её признания записаны здесь. Я призываю всех прочитать их сразу, чтобы по-настоящему осознать гнусную сущность нашего врага! Или по другой причине: к моему великому стыду, Старая Мар вырвалась из моей хватки и сбежала. Последний раз я видел её осенью, бегущей босиком в не по сезону разыгравшуюся снежную бурю, в ночь перед казнью. Ступни её грязных, мозолистых ног, резко контрастирующие с нетронутым снегом, оставили неизгладимый след в моей памяти. Её скорость и проворство произвели на меня впечатление, особенно, учитывая столь безобразные ноги. *Caveat lector*, ибо она все ещё на свободе.

НЕРАСКАЯВШАЯСЯ ВЕДЬМА

В то время как эти зачастую благожелательные знахари представляют собой достаточно серьёзную проблему, настоящие ведьмы, несомненно, представляют собой большую угрозу. Редко, они работают на благо кого-то, кроме себя, и больше всего их заботит возврат собственных обид. Они изучают темнейшую магию, избегая прямого поклонения Губительным Силам.

Ведьмы черпают свою силу, не заботясь о её происхождении, не обращая внимания на ущерб, причиняемый себе и окружающим - действительно, зачастую цель в том, чтобы причинить большой вред, и в этом они весьма искусны. Кровь играет важную роль в их ритуалах, и они умеют навлекать несчастья, накладывая ужасные проклятия или иным образом причинять вред и горести другим. Даже руководствуясь благими намерениями, все те из них, кто растёт в мастерстве и могуществе, в конечном счёте падут, развёрнутые силами, которыми, по их мнению, управляли, будучи, в действительности, управляемыми теми силами.

Одной из таких злодеев была иная ведьма. Я вёл её навстречу судьбе в серебряных кандалах, с холодным железом на шее, чтобы проклятие не сорвалось с её губ. Она полагала, что предоставив мне информацию о практиках себе подобных сможет обрести свободу. Она посвятила меня во многие тонкости их магии, которые вы сможете обнаружить здесь. В определённом смысле она была права, ибо в конце концов я даровал ей свободу на костре, и в смерти с её уст срывались проклятия в мой адрес. Я не тревожусь, ибо все добрые последователи Сигмара сами творят свою удачу.

- Охотник на ведьм Гутфрид «Высокий Костёр» Суннингсон.
Сожжён за связь с Ведьмами, 2513 г. И.К.



ВЕТРА МАГИИ

Не вся магия в Империи лицензирована. В действительности, существуют практики, которые на порядок старше тех, что используются в Колледжах Магии. Те, кто балуется магией за пределами Колледжей, часто прослеживают происхождение своих методов задолго до того, как два века назад Теклис официально ввёл магическую практику в Империи. Пусть для посторонних все эти люди являются просто Ведьмами, однако, это не совсем так.

Практика Знахарства

Премудрые знахари применяют Школу Знахарства, черпая свою магию из мира природы и её многочисленных духов. Они применяют свою магию на самом краю цивилизации. Они называют границу между цивилизацией и дикой природой «Межа».

Для одних это простая метафора, а для других Межа - настоящая метафизическая сущность: пограничье между миром живых и миром духов. Какой бы ни была причина, их магия едва заметна, однако весьма эффективна. К премудрым знахарям часто обращаются за мудростью и силой.

Практика Ведьмовства

Ведьмы применяют *школу ведьмовства*, черпая свою магию из крови и страданий, а также концентрируя любой ветер магии, оказавшийся под рукой. Это означает, что их заклинания часто пропитаны *дхаром*, опасной смешанной магией, извращающей всё, к чему прикасается. Их заклинания зачастую являются проклятиями, предназначенными принести страдания или несчастья другим людям. Большинство ведьм используют их либо как средство мести обидчикам, либо для вымогательства благосклонности и богатства, угрожая другим своей магией. Немногие из них имеют благородные намерения, но независимо от чистоты намерения, Ведьмовство неизбежно влечёт за собой скверну, и тем, кто хочет сохранить свою душу, следует подходить к этому с максимальной осторожностью, а в идеале и вовсе отказаться от подобных занятий.

Несмотря на то, что и ведьмы и премудрые знахари обычно передают свои традиции в устной форме, всё же существует несколько письменных гримуаров. В то время как некоторые были созданы дальновидными практиками, большая часть была написана магами или охотниками на ведьм, стремящимися присвоить или понять их магию. Эта книга содержит заклинания, которые поровну распределены между *школой ведьмовства* и *школой знахарства*. Их может выучить любой, кто обладает соответствующим талантом нужной школы.



Школа ЗНАХАРСТВА

Знахари верят в то, что их Знание является даром богов, и называют своих наделённых магическим даром единоверцев «Блаженной Братией». В силу древних традиций и укоренившихся верований их заклинания невозможно произнести без ингредиентов, которые являются неотъемлемой частью их процесса произнесения заклинаний.

К счастью, необходимые ингредиенты легко найти на окраинах поселений, и как правило, они представляют собой травы или растения. Вы получаете 1 + уровень УСПЕХА при успешном броске на фуражировку, используя *знание (травы)*, как описано в разделе *Добыча еды и сбор трав* на странице 120 книги правил WFRP, или вы можете купить их за 5 медных пенни.

Злонамеренность (Badwill)

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([рейтинг харизмы] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Вы создаёте атмосферу недоверия, агрессии и откровенной ненависти. Все проверки харизмы в области воздействия получают штраф -10, а все психологические *предубеждения* перерастают в *ненависть*. Вы можете освободиться от воздействия этого заклинания, если пожелаете, но все остальные будут поглощены злым умыслом.

В дополнение к высокой вероятности спровоцировать небольшую потасовку, это заклинание зачастую привлекает злых духов из окружающей местности, поэтому его следует использовать с особой осторожностью.

Костоправ (Bonesetter)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Сломанные кости постоянно беспокоят людей в Старом Свете и за его пределами и могут вывести человека из строя на несколько недель кряду. Те, кому посчастливилось позволить себе услуги хирурга, скорее всего благополучно исцелятся, но у более бедных жителей перелом кости может привести к хроническим болям или потере функций, которые могут сохраняться до конца их жизни. В большинстве общин есть излюбленный костоправ, который мастерски вправляет сломанные кости как зверям, так и крестьянам. Однако некоторые из них представляют собой нечто большее, чем может показаться на первый взгляд, поскольку у мудрецов есть множество методов, позволяющих ускорить процессы заживления кости.

Взяв сломанную конечность в руки и заставив пациента прикусить специально подготовленный кусок коры и кожи, вы сможете вправить раздробленную кость на своё место. Этот процесс обязательно будет болезненным, но при правильном подходе и тонком прикосновении магии время восстановления может значительно сократиться. Сократите время заживления травмы *перелом костей* (WFRP: книга правил, стр. 179) на 1d10 дней, а также дополнительно на 1d10 дней за каждый дополнительный уровень УСПЕХА, полученный вами при **проверке сотворения заклинания**, до минимального значения в один день. Каждая сломанная кость может получить пользу от этого заклинания только один раз. Лечение должно быть проведено в течение недели после получения травмы.

Чист как стёклышко (Cleanslate)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Для применения этого заклинания необходимо, чтобы цель вашей магии либо была погружена в проточную воду, либо чтобы вы набрали небольшое количество чистой родниковой воды, которой можно её облить. После успешного применения цель очищается от воздействия большинства видов вредоносной магии.

Разрешите это действие так, как если бы вы предприняли попытку развеивания (WFRP: книга правил, стр. 237) и получили все необходимые уровни УСПЕХА за один раунд. Это заклинание не снимает негативные эффекты, вызванные предметом, который носит или несёт цель, и не может очистить такой предмет от его негативных эффектов. Он также не устраняет негативные состояния, являющиеся результатом магии, но сами по себе не являющиеся магическими (например, состояние *охвачен огнём*, вызванное в результате воздействия заклинания школы магии (акши)).

Это наиболее востребованное заклинание среди всех знахарей. Большая часть злонамеренной магии может быть смыта простым применением этого заклинания. Однако проклятия, наложенные могущественными магами или ведьмами, особенно злобными демонами или самими Губительными Силами — это совсем другое дело. Для устранения такой магии, как правило, требуются другие ингредиенты или же цель должна быть подвергнута ряду необычных или болезненных испытаний, таких, как восхождение на каждую вершину Срединных Гор или вырывание большей части собственных зубов. Если дело обстоит так, то произнесение заклинания откроет знахарю эти требования.

Хотя такие стойкие проклятия встречаются редко, недобросовестные премудрые знахари порой всё равно требуют проведения испытания. К примеру, это может быть необходимость постоять на перекрёстке в полночь на одной ноге, закопать репу и подождать, пока она сгниёт, или собрать непонятные ингредиенты в опасных болотах. Причина этого проста: мало кто согласился бы заплатить за услуги знахаря, если бы знал, что этот вопрос можно так легко решить.



Обогащение почвы (Fertilise)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Хороший урожай означает разницу между процветанием и бедностью, а возможно даже жизнью и смертью для большинства крестьян. К премудрым знахарям часто обращаются, чтобы гарантировать хороший урожай. Они с гораздо большей вероятностью откликнутся на просьбы среднестатистических жителей, чем волшебники Нефритового Колледжа.

Прошептав слова мольбы духам земли и справив нужду в четырёх углах поля, вы гарантируете хороший урожай в следующем сезоне. Невзирая на непогоду, вредителей, бесплодную землю или другие смягчающие обстоятельства, урожай гарантированно будет не ниже среднего для конкретного поля.

По сложившейся многолетней традиции плата за эту услугу составляет одну двадцатую часть урожая с данного поля. В то время как большинство охотно оплачивают эту услугу, существует множество историй о том, как Блаженной Братии было отказано в получении причитающегося. В большинстве таких историй знахарь насылает на неблагодарного фермера заслуженное проклятие, однако в наши дни зоркий глаз Охотников на ведьм делает подобные ответные меры весьма рискованным предприятием.

Пути Оков (Fetterfetch)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] часов

Это заклинание обычно накладывается на инструмент, используемый для лозоискательства, такой как пара изогнутых палочек из орешника или ивы, несколько металлических стержней, потускневший бронзовый или костяной маятник. Инструмент настроен на сущность определённого духа, имя которого вы должны быть способны назвать.

В случае успешного применения инструмент может быть использован любым человеком для поиска того, что привязывает дух к миру смертных. Они известны Блаженной Братии как «пути». Чтобы следовать тонким указаниям инструмента для лозоходства, пользователь должен пройти **продолжительную трудную (-10) проверку ориентирования**, причём для каждой проверки требуется час, а для её успешного прохождения - в общей сложности от 5 до 15 уровней успеха. Общее число уровней успеха будет зависеть от того, насколько далеко находятся пути цели, или того, насколько хорошо они спрятаны, или того, предпринял ли дух или привидение меры, чтобы скрыть их от подобных техник.

В случае с духами природы, такими как пакостники, обитающими в Лаурелорне, это заклинание приведёт вас к дереву, поляне или источнику, где они устроили свой дом. Если речь идёт о призрачном следе некогда живого существа, это обычно приводит к его бранным останкам, либо к предмету или человеку, с которым при жизни его связывала прочная связь - не обязательно положительная.

В большинстве случаев, достаточно просто уничтожить этот предмет, чтобы освободить привидение или изгнать дух. Однако в случае с привидениями, убийство близкого человека часто приводит к тому, что дух просто набрасывает на убийцу путы. Поэтому премудрые знахари зачастую приходят к выводу, что достаточно уладить какую-нибудь давнюю неприятность или просто пообщаться от имени привидения, чтобы упокоить его с миром.

Например, противостоять тому, кто причинил ему вред. Процесс может оказаться непростым, особенно если привидение настроено агрессивно или вообще не желает покидать мир смертных. Сила привидений возрастает, когда они находятся рядом со своими путями. При защите своих пут ведущий может дать привидению черту *регенерация*.





Призрачная отрава (Geistbane)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] часов

Говорят, что давным-давно Блаженная Братия поделилась этим заклинанием со жрецами Морра, надеясь, что церковь поможет уберечь их от преследования. Представители церкви рассказывают другую историю, согласно которой секреты этого заклинания были украдены из снов жреца Морра столетия назад. Как бы то ни было, заклинание помогает справляться с духами и нежитью, и как представители церкви, так и многие премудрые знахари могут воспроизвести его эффекты, причём каждый по-своему.

Если наложить это заклинание на приготовленный состав из масла и трав, то смесь приобретает неприятное свойство для духов. Если намазать ей входы в дом, то дух не сможет проникнуть в него, и чтобы войти в жилище, защищенное таким образом, подобные существа должны пройти сложную (-20) проверку силы воли.

При нанесении смеси на оружие такое оружие будет считаться *магическим* для нанесения вреда духам, привидениям и прочей нежити, которой можно навредить только таким образом. При использовании против нежити, которой можно нанести вред обычным оружием, или если оружие уже является магическим, это масло наделяет оружие качеством *грозное* при применении против таких объектов.

Действие заклинания прекращается, если оружие используется для нанесения вреда живому существу, так как от контакта со свежей кровью масло лишается своих свойств.

Разжигание (Kindle)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] часов

Путь премудрого знахаря одинок - согревающий костёр может стать отличным подспорьем в тёмные и холодные ночи. Собрав немного хвороста, вы разжигаете костёр, который невозможно потушить обычными средствами, пока действует заклинание, при условии наличия достаточного количества топлива.

Этот костёр особенно хорошо согревает и даёт **бонус +20** к любой **проверке стойкости**, направленной на сопротивление холодной погоде. Пища, приготовленная на таком костре, никогда не подгорит; даже прогорклые или отравленные ингредиенты, приготовленные на таком огне, станут безопасными, пусть и не совсем аппетитными.





Онерион (Onerion)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] минут

Вы плетёте тонкую магическую паутину над приготовленной из трав и помёта бессонной совы смесью и тем самым влияете на сны тех, кто её выпьет. Их следует раскрошить в любой напиток и выпить до истечения срока длительности заклинания. Каждый препарат содержит достаточное количество порошка для обрабатывания одного напитка, при этом каждый дополнительный уровень успеха позволяет заклинателю обрабатывать другой. Существо становится целью этого заклинания после употребления напитка до истечения его длительности, а эффект проявляется только во время следующего сна.

При произнесении этого заклинания вы можете указать тип сна, который вы хотели бы вызвать у цели в следующий раз, когда она будет спать. С его помощью вы можете подарить страдающему от повторяющихся ночных кошмаров персоне ночь, проведённую в приятных снах, или же наоборот, подвергнуть его ужасному кошмару. Детали могут быть указаны вами, или вы можете предоставить собственному подсознанию цели возможность придумывать любые удовольствия или мучения, какие только пожелаете. Вы также можете использовать это заклинание для передачи особых посланий, хотя то, как они будут интерпретированы, зависит от самой цели.

Эффекты этого заклинания могут быть разными и несут чисто психологический характер, хотя тот, кто пережил кошмар, вполне может обнаружить у себя на следующий день состояние *устал*. Заклинание можно использовать, чтобы посеять сомнения, успокоить встревоженный разум или даже подделать пророчество, появившееся во сне наивной цели. Это заклинание навевает только один сон, когда цель засыпает в первый раз после воздействия этого заклинания.

О, они сочли это отличной идеей. Пройтись маршем по деревне, предать дезертиров мечу и сжечь лачуги тех, кто их приютил. Но в тот вечер, когда офицеры ужинали, они разделили бутылку отличного аверландского вина. Каждому из этих офицеров приснился один и тот же кошмар - что это они оказались заперты в этих хижинах, когда пламя лизало их пальцы ног. Ну и разве вы не знаете, что на следующее утро армия прошла мимо, а мой сын женился на одном из тех дезертиров весной, очаровательной девушке из Аверхайма. На свадьбе у нас была бутылка того самого аверландского вина, и благодаря ему все спали куда как крепче.

Отважный дух (Stout Spirit)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] часов

Большинство солдат называют глоток спиртного, который иногда выпивают перед боем, «Каплей остермаркской отваги». Если вплести в это давнее поверье нить тонкой магии, можно усилить его эффект.

Это заклинание должно быть произнесено над ёмкостью с крепким алкоголем, как правило, бутылкой, содержащей до 10 глотков крепкого алкоголя. После того, как бутылка будет заколдована таким образом, все, кто выпьет из неё, ощутят особую силу и бодрость и станут подвержены эффектам этого заклинания. В течение длительности действия заклинания любая цель автоматически проходит первую **проверку сопротивления страху**, которая от неё потребовалась бы. Как только цель получила пользу от этого заклинания и эффект развеялся, она может использовать его снова только со следующего рассвета.

Транкрафт (Trankraft)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] часов

Долгие ночи в дороге не в диковинку большинству премудрых знахарей, поскольку уклонение от бдительного ока нетерпимых представителей власти всегда вызывает беспокойство. Напитав приготовленный отвар бодрящей магией, вы можете на какое-то время избавиться от сонливости и усталости, что позволит вам и окружающим спокойнее продолжить свой долгий путь.

Это заклинание должно быть наложено на миску с горячим отваром, рассчитанную на одного человека. После этого отвар нужно сразу же выпить целиком и, по традиции некоторых представителей премудрых знахарей, издать громкую и благодарную отрыжку - чем громче, тем лучше. На время действия заклинания цель может игнорировать все свои состояния *усталости*, полученные в результате физических нагрузок или воздействий окружающей среды, но не те, что были вызваны магией. После окончания действия заклинания все состояния *усталости* возвращаются и сохраняются до тех пор, пока цель заклинания не отдохнёт должным образом.



Талисман несчастья (Woecharm)

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1 ювелирное изделие

Длительность: [рейтинг силы воли] дней

Вы собираете миазмы недоброжелательности - их часто можно обнаружить на публичных мероприятиях, таких как повешение или игра в Мидденбол - и впитываете их злую сущность в украшение, например в кольцо, амулет или браслет.

Стоит только добровольно надеть подобный предмет, он немедленно приносит владельцу неудачу и несчастье. Его еда быстро портится, в кошельке появляются дыры, он чаще проигрывает в азартных играх, и прочие мелкие неудобства преследуют его ежедневно.

Носитель такого проклятого предмета получает следующие штрафы: -10 ко всем проверкам азартных игр, -10 к проверкам сопротивляемости любой вредоносной магии и +20 к броскам на тяжесть всех травм.

Предметы, проклятые таким образом, малозаметны, и их трудно обнаружить. Талант *второе зрение* не выявляет ничего необычного в таком артефакте, за исключением тех случаев, когда его эффекты оказывают своё действие, например, во время игры в карты. Впрочем, *Распознавание артефакта* пригодится для обнаружения такого проклятого предмета.

Соглашение Богов (Godspakt)

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: мгновенная

В давние времена Блаженная Братия заключила множество соглашений с духами, населяющими Межу: пограничье между цивилизацией и более древними, дикими местами. В последнее время эти соглашения были практически забыты как духами, так и Знахарями. Однако некоторые из них всё же продолжают действовать, и при тщательном изучении некоторых знамений и предзнаменований их можно разгадать.

При произнесении этого заклинания вы должны выбрать как духа, так и задание, которое вы хотите, чтобы он выполнил от вашего имени. Заклинание должно быть произнесено в месте, подходящем по резонансу с духом, о котором идёт речь. Как только они появятся, вы сможете обратиться к ним с поручением. При успешном произнесении заклинания дух выполнит поставленное поручение, хотя большинство из них могут потребовать что-то взамен — это их право в соответствии со старыми соглашениями.

Это может быть просто песня, спетая от их имени, или капля вина, пролитая к их ногам, но для более трудных задач обязательно потребуется более значительный дар. Это может быть что-то совершенно эзотерическое, например, жертвование любимым воспоминанием или цветом своих глаз, но с таким же успехом это может быть заклинание прекрасной лошади или сожжение новой речной мельницы, являющейся ужасающим бельмом на берегу прекрасной реки. Это полностью зависит от вас, как от ведущего.



ХРАНИТЕЛИ СОГЛАШЕНИЯ

Горстка духов по-прежнему соблюдает соглашения с премудрыми знахарями или, по крайней мере, уверяют, что соблюдают. Некоторые из них описаны ниже, но персонажи могут узнать больше во время своих путешествий. Лучше всего выбирать духа, который особенно подходит для выполнения поставленного поручения. К каждому духу прилагается подборка типичных поручений и возможных даров, требуемых взамен, однако ведущий должен чувствовать себя свободным в плане импровизации.

МОРОК СОБИРАТЕЛЬ КОСТЕЙ

Дух смерти и продолжительных травм, Морок, как говорят, похищает кости из конечностей тех, кто насмехается над чужими травмами. Морок принимает форму говорящего черепа на груди белёсых костей, никогда не двигается, пока находится в поле зрения, но прыгает, как только за ним перестают наблюдать. В давние времена Морок был связан с премудрым знахарем, изгнавшим его с кладбища Остланда. Несмотря на то, что Фрау Кёлер, как её называет Морок, давно умерла, дух по-прежнему смертельно боится её и считает, что все, кто его вызывает, знают её лично.

Поручения

Морок может проклинать других, чтобы они сломали себе кость, или же вообще стали более подверженным травмам. Он знаком со многими другими духами смерти и может задавать им вопросы. Он не может контролировать души мёртвых, но может чувствовать их мотивы и легко общаться с ними.

Дар

Морок всегда требует какую-нибудь кость, аккуратно извлеченную и почищенную. За простые поручения он может попросить кость крысы или овцы. За сложные или обременительные поручения он попросит принести ему кость конечности, пока её прежний владелец ещё жив.

БОЛТУШКА БРЮК

Брюк является духом воды, хранителем небольшого, но быстротекущего ручья в Срединных горах. Она постоянно говорит непрерывным потоком слов, рассказывая о вещах, как имеющих, так и не имеющих отношения к текущему разговору. Никто не знает, кто первым связал Брюк, но она недовольна той сделкой, утверждая, что предоставленные ей дары всегда разочаровывают. Брюк может появиться в любом потоке падающей воды, например, в небольшом водопаде или даже в дождевой воде, льющейся из поврежденного водостока.

Поручения

Брюк может вести переговоры от имени знахаря с такими малыми речными богами, как дедушка Рейк или Богенауэр (подробнее см. **WFRP: книга правил**, стр. 203). Она может находить нужные лодки на любом водоёме. Если ей хорошо заплатить, она может даже позаботиться о том, чтобы кто-нибудь утонул в следующий раз, когда они окажутся в водоёме.

Дар

Требования Брюк всегда начинаются с малого, но с дальнейшими призывами становятся всё более обременительными. Сперва она попросит бросить в текущий ручей кусочек еды или серебряную монету. Со временем её запросы будут возрастать, пока она не потребует, чтобы живого человека, к которому она испытывает неприязнь, привели к её ручью в Срединных горах и утопили там. Как только она потребует этого, она будет преследовать премудрого знахаря до тех пор, пока её просьба не будет выполнена, даже если от её услуг откажутся.

СОРОКОПУТ УНТЕРДЕЛЛА

Крошечная человекоподобная фигура с копьём, разрезающая верхом на маленькой птичке, Сорокопут Унтерделла выглядит до смешного безобидно, даже несколько нелепо. Тот, кто причинил ей зло, прекрасно знает, что она совсем не такая. Сорокопут — это дух убийства и беспредела, наслаждающийся злонамеренными действиями, причиняющими боль и проливающими кровь. За помощью к ней обращаются крайне редко, и она с удовольствием напоминает всем, кто её призывает, что именно она убила премудрого знахаря, который первым связал её узами соглашения. Это правда, но на самом деле смерть была совершенно случайной, и Сорокопут с тех пор сожалеет о случившемся.

Поручения

Сорокопут отлично умеет прокрадываться в места, следить за своей целью и собирать о ней информацию. Она может наносить противникам травмы пока они спят, протыкая их своим копьём. Она может убивать, но, несмотря на свою бравату, ей не нравится это делать, и за это она обязательно потребует тяжёлую плату.

Дар

В качестве платы за свои услуги Сорокопут обычно включает в себя пролитие крови, но если на неё надавить, то в большинстве случаев она согласится на кровь животного. Единственное исключение — это просьба кого-нибудь убить, и в этом случае она потребует жизнь самого премудрого знахаря. Она делает это для того, чтобы отбить желание просить выполнения данного поручения, но доведёт дело до конца в том маловероятном случае, если её требование будет выполнено.



ШКОЛА ВЕДЬМОВСТВА

Изгнание Бедствия (Banishment of Böi)

Порог сотворения: 8

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Будучи не столь искусными в изгнании Демонов и других противоестественных существ, как представители Колледжа Света, многие ведьмы экспериментируют с различными способами защиты от тех существ, которых в большинстве случаев притягивает их магия. При помощи этого заклинания вы можете «изгнать» такое существо, направив его заинтересованность в какое-нибудь другое место.

Целью этого заклинания может быть любое существо с чертой *демон* или *нежить*. Если сила воли существа ниже вашей, то оно немедленно потеряет к вам интерес и обратит своё внимание на кого-то другого - на кого-то или что-то, на что оно могло бы напасть, если бы вас не было рядом. Если сила воли цели равна или выше вашей, вы должны пройти **встречную проверку хладнокровия** с вашей целью, чтобы заклинание подействовало.

После гибели новой цели этого существа его внимание вновь вернётся к вам, но вы можете произнести это заклинание ещё раз, чтобы направить его в другое место.

Если вы хотите, вместо ближайшей подходящей цели вы можете направить интерес существа к конкретному подходящему человеку, преподнеся ему сувенир этой личности. Это может быть прядь волос, флакон с кровью или другой подходящий личный предмет.

Костолом (Bonesnapper)

Порог сотворения: 6

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Вы намазываете каплю собственной крови на камень, взятый из полуразрушенного здания или разрушенного памятника, тем самым вызывая сущность разрушающегося распада. После успешного произнесения заклинания камень жадно впитывает вашу кровь и начинает светиться блекло-красным светом. Камень можно бросить как обычный камень или использовать как импровизированное оружие (WFRP: книга правил, стр. 294). Если он попадёт в цель, и она потеряет как минимум один пункт здоровья, цель будет вынуждена пройти **трудную (-10) проверку стойкости** или получит травму *перелом костей (лёгкий)* в этом месте (WFRP: книга правил, стр. 179). Это не считается травмой. Как только камень наложит один *перелом костей* или когда длительность заклинания закончится, этот эффект прекращает своё действие.





Застывание (Congeal)

Порог сотворения: 4

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] минут

Вы шепчете крови в венах вашей жертвы, замедляя её движение и вынуждая её становиться вязкой и липкой. В отличие от других заклинаний школы магии (ведьмовство), вы не сможете использовать это заклинание, чтобы вызвать состояние *истекает кровью*, так как магия направлена на замедление и сгущение крови, а не на её пролитие.

Ваша жертва моментально теряет 1+уровень успеха состояний *истекает кровью*. За каждое снятое таким образом состояние *истекает кровью* вы можете наложить на цель состояние *усталости*. Если вы решите вызвать подобные состояния *усталости*, то вы ещё сильнее снижаете скорость течения крови в жилах вашей жертвы и вызываете вялость как ума, так и тела. Ваша цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**. В случае провала она сразу же получает состояние *без сознания*.

Проклятие коварного языка (Curse of the Treacherous Tongue)

Порог сотворения: 6

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Раздавлив в одной руке высушенный язык оленя или другого копытного, вы направляете частичку магии, чтобы она обернулась вокруг языка вашей жертвы, похищая её последующие слова и превращая их в свои собственные. Ваша цель может пройти **сложную (-20) проверку хладнокровия**. Если проверка будет провалена, вы сможете выбрать следующие слова, которые она произнесёт. Вы не можете заставить цель говорить, но как только она это сделает, она скажет всё, что вы от неё захотите. Этот эффект действует в течение одного предложения - как только цель закончит его произносить, магия исчезнет, и она вновь обретет контроль над своим языком. Слова будут произнесены голосом и интонацией цели, точно так же, как если бы она сама решила их произнести. Цель осознает, что она сказала, как только она это произнесла, однако в этом случае она не будет знать, почему она решила произнести эти слова.

Это заклинание никого не заставляет верить сказанному и не мешает говорящему опровергнуть свои же слова, как только он закончит говорить. В любом случае, если вы тщательно подбираете слова, это заклинание может применяться бесконечно.

Похититель Судьбы (Fatethief)

Порог сотворения: 9

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] дней

Вы улавливаете мимолетный момент принятия, которое испытывало маленькое существо за мгновение до своей смерти, и внедряете его в сознание своей жертвы. Цель этого заклинания должна пройти **Сложную (-20) проверку Стойкости**. В случае успеха цель моментально теряет один пункт удачи, но дальнейшего эффекта нет. В случае провала чувство надвигающейся гибели охватывает цель, и она теряет один пункт удачи и не может набрать новых пунктов удачи до тех пор, пока длительность действия заклинания не закончится.

Магнетит (Lodestone)

Порог сотворения: 6

Дальность: касание

Цель: особая

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] дней

Взяв образец крови жертвы - достаточно даже той, что осталась на клинке, которым в бою была нанесён хотя бы пункт урона - и капнув ею на магнетит, вы получаете способность отслеживать этого человека на протяжении всего времени действия заклинания. Целью заклинания является сам магнетит, так что такие черты, как *устойчивость к магии*, которыми мог обладать владелец крови, на него не влияют. Кровь должна быть свежей, не более суток, иначе заклинание не сработает. Вместо магнетита могут использоваться любые другие магнитные минералы - ржавые гвозди и гнутые подковы пользуются популярностью.

В зависимости от ведьмы, о которой идёт речь, магнетит может плавать в воде, подвешиваться на шнурке или даже вшиваться в кожу на предплечье. В течение длительности действия этого заклинания цель всегда будет указывать на первоначального владельца крови, пока он всё ещё жив. Он не указывает расстояние, только направление.

Некоторые ведьмы делают татуировки специально для этого заклинания, проливая свежую кровь по железосодержащим чернилам каждый раз, когда выбирают новую жертву.





Не позволяй их дурному глазу пасть на тебя, парень, потому что даже твой самый надёжный друг впоследствии сочтёт тебя подлым. Однажды я обидел ведьму и провёл за это неделю с отбросами. С тех пор оказываю ей «услуги»...

Зеркальная бездна (Mirrored Abyss)

Порог сотворения: 16

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Одна подходящая зеркальная поверхность, к которой вы прикасаетесь, становится вратами в безмянное пограничное пространство, зияющий вакуум тьмы и вечной тишины. Вашей целью может быть зеркало, водоём или отполированный кусок металла - все, в чём обычно можно увидеть отражение человека и что не больше вашего [рейтинг силы воли] ярдов. Любой, кто проходит через этот портал, незамедлительно оказывается там в ловушке, и за каждый день пребывания в этом месте он должен проходить **серьёзную (+0) проверку стойкости** или же исчезнуть навсегда, став пищей для всех эфирных существ, называющих это место своим домом.

Находясь в этом царстве и всё ещё оставаясь в живых, жертвы могут попытаться пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**, чтобы появиться в отражающих поверхностях поблизости. Повторное произнесение этого заклинания может быть использовано для освобождения тех, кто оказался в ловушке, и, конечно, существуют и другие способы устранения этого заклинания. Однако обычное развеивание ничего не даст, кроме закрытия действующего портала, если он открыт. Это ничего не даст для освобождения тех, кто уже пойман в ловушку.

Проклятие изгоя (Outcast's Curse)

Порог сотворения: 6

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] дней

Концентрируя *дхар* в виде затяжных миазмов и прикрепляя их к физической форме своей цели, вы вызываете чувство беспокойства и отвращения у всех, кто с ней встречается. Ваша жертва должна пройти **серьёзную (+0) проверку силы воли**. Если она провалит проверку, заклинание вступит в силу.

В течение всего времени длительности действия этого заклинания все, кто встречает жертву, чувствуют себя не в своей тарелке и испытывают подозрения, как будто в ней есть что-то неладное. Это касается даже тех, кто хорошо знает жертву, хотя они могут игнорировать эффект, если пожелают, и у них есть веские основания подозревать, что здесь замешано ведьмовство. На время действия этого заклинания жертва получает **штраф -20 к проверкам общения** основанными на **харизме**, на протяжении длительности действия этого заклинания. Кроме того, сохраняющаяся сущность *дхары* не отличается от той, что сохраняется в самой ведьме, и те, кто обладает такими талантами, как *второе зрение*, заметят это и сделают всевозможные выводы...





Связывающий Договор (Pactbind)

Порог сотворения: 5

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: до смерти или свершения

Взяв ритуальный клинок, пропитанный *дхаром*, вы делаете надрез на своей руке, приглашая все находящиеся поблизости сущности в свидетели. Произнося слова соглашения вслух, вы закрепляете условия этого соглашения на окровавленном клинке. Затем другое живое существо должно добровольно взять в руки оружие, порезать себе руку и схватить вашу. Оно не может вносить поправки или иным образом изменять озвученные вами условия, оно лишь решает, соглашаться с вашими условиями или нет.

Если это произойдет, оно будет связана с условиями соглашения и станет целью этого заклинания. Если вы по глупости согласитесь с какими-либо условиями во время обсуждения этого соглашения, вы также будете связаны и также станете целью этого заклинания.

На протяжении всего времени длительности действия этого заклинания любая цель обязана пытаться соблюдать условия, озвученные заклинателем, в меру своих возможностей, или столкнуться с последствиями. Точная трактовка условий, а не их дух, решает, что допустимо, а что нет для цели - последнее слово остается за ведущим. Если цель собирается предпринять действие, которое нарушило бы их соглашение, он получает одно предупреждение. Обычно это проявляется в виде болезненных физических явлений, таких как жжение языка или внезапное расшатывание зуба.

Если цель все равно нарушает условия соглашения, на неё накладывается проклятие слабости, поскольку осадок Дхара в её крови будет стремиться уничтожить её. Начиная с этого момента и до тех пор, пока она не искупит свою вину перед заклинателем (или другим субъектом, если заклинателем являетесь вы), её охватывает ужасная слабость, и она подвержена следующим эффектам:

- ☛ Любая потеря пункта здоровья также приводит к тому, что жертва получает состояние *истекает кровью*.
- ☛ Каждый раз, когда жертва получает состояние *усталости*, она получает сразу два таких состояния.
- ☛ Жертва должна добавлять 40 единиц к результатам любой ПРОВЕРКИ ТРАВМЫ.

Его эффекты нельзя развеять, в соответствии с правилами WFRP: Книга Правил, стр. 237, но заклинания, чудеса и другие эффекты, которые специально снимают проклятия, могут это сделать. Если это заклинание каким-то образом снимается, заклинатель немедленно узнает об этом.

ВЕДЬМЫ И ИХ ДОГОВОРЫ

Доверие — это игра, в которую играют дураки и те, у кого нет сил навязать свою волю. Ведьмы находят большую пользу в создании связывающих сделок, поскольку люди, с которыми им часто приходится иметь дело, как правило, отличаются сомнительной преданностью. В результате многие ведьмы нашли свой путь к этому заклинанию, и оно было самостоятельно открыто заново десятки раз. Заключаемые сделки могут включать в себя что угодно - от простого предоставления товара или услуги до совершения опасных путешествий на самый край смерти и за его пределы. Его часто используют чтобы заставить замолчать тех, кто знает слишком много, хотя многие ведьмы считают, что проще просто отправить таких людей на тот свет - при отсутствии некроманта это гораздо более надёжное средство борьбы с нарушителями спокойствия.

Однако многие ведьмы, нуждающиеся в слугах, находят это заклинание очень полезным. Немногие желают добровольно служить ведьме, и большинство находит удобным связывать этим заклинанием даже желающих. Подмастерья часто связаны узами этого договора, и некоторые ведьмы считают признаком многообещающего подмастерья, если их подопечному удастся найти способ избежать соблюдения условий договора. Других это, конечно, приводит в ярость.

Заклинание - полезный способ вовлечь персонажей в сюжет. Немногие согласятся на такую сделку добровольно, но, если обстоятельства будут весьма благоприятными, у них не будет иного выбора, кроме как согласиться на любые условия, которые выберет ведьма. Это может быть сделано в обмен на снятие проклятия - возможно, наложенного самой ведьмой - или за какую-то услугу по устранению доставляющего хлопоты врага персонажей или другую магическую услугу.



Сосуд Боли (Painjar)

Порог сотворения: 7

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Вы вызываете сущность невыносимой боли существа в момент его смерти, как правило, сохраняя в бутылке его предсмертный вздох или иным образом сохранив память о его страданиях, чтобы использовать ее при произнесении этого заклинания.

Если это заклинание будет успешно применено, ваша цель должна пройти **сложную (-20) проверку хладнокровия**, или же она будет мучиться от боли, связанной с ужасной травмой, которую она на самом деле не получала. Если проверка провалена, определите зону попадания и сделайте бросок на получение травмы, как если бы она была получена. Независимо от результата, ваша цель не теряет дополнительных пунктов здоровья и не страдает от состояния *истекает кровью*, указанного в результате.

Тем не менее, в течение всего времени длительности действия этого заклинания они чувствуют себя так, словно страдают от всех остальных перечисленных эффектов. Будет казаться, что кости хрустят, кровь течёт из ужасных ран, а в некоторых случаях может показаться, что конечности были отрублены. Все негативные эффекты травмы должны быть учтены во время длительности действия заклинания - потерянные конечности становятся бесполезными, жертва может быть *ошеломлена* или *сбита с ног*, она может считать себя мертвой и так далее. Для очевидцев видимых повреждений не будет, но для жертвы они покажутся слишком реальными.

После окончания действия заклинания все подобные эффекты прекращаются, и жертва снова может вести себя нормально. Некоторым эффект покажется травмирующим, и ведущий может решить, что она будет страдать от дополнительного состояния *сбит с ног* даже после окончания действия этого заклинания.

Изменчивый путь (Wayward Path)

Порог сотворения: 13

Дальность: персонаж

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] часов

Идя по тропе, вы делаете практически невозможным для других сделать это, не заблудившись.

При произнесении этого заклинания вы должны пройти по указанной тропе самостоятельно, пережевывая при этом смесь трав и трепухи. В течение длительности действия заклинания путь становится непонятным для всех, кто попытается пройти по нему, независимо от того, следуют они за вами или нет. Им будет казаться, что тропа изгибается и поворачивает, исчезает и появляется вновь, и в конечном счёте она возвращается обратно, оставляя путников там, откуда они начали свой путь.

Это заклинание лучше всего подходит для использования на уединённых лесных тропах, но его можно применять, где угодно, в том числе в городах и деревнях. В этом случае могут заблудиться только те, кто идет именно по тому пути, по которому вы шли - те, кто просто переходит улицу или переулок, не пострадают. Это всегда приводит к путанице, спорам и даже панике, поскольку некоторые жители обнаруживают, что заблудились в городе, в котором, возможно, провели всю свою жизнь. Те, кто чувствует ветра магии, поймут, что здесь творится что-то неладное, и, возможно, смогут развеять ваше чародейство. Однако до тех пор, пока они этого не сделают, они будут находиться в таком же положении, как и любой другой.





Безымянный призыв (Nameless Summons)

Порог сотворения: 10

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: особая

Длительность: особая

Вы сплетаете огромное количество *джара* в нити гнусной силы, создавая пространство, благоприятное для вызова существ, которые вы едва понимаете. Это пространство - приглашение для любого существа, обладающего силой, и природа этого заклинания не даёт вам контроля ни над вызываемым существом, ни над его поведением после того, как оно воплотится. Большинство существ, принявших ваше приглашение, потребуют что-то взамен, прежде чем согласятся помочь вам, а некоторые просто нападут на вас на месте, радуясь тому, что им удалось расправиться с глупой ведьмой.

После произнесения этого заклинания пройдите **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**, затем бросьте 1d10 и обратитесь к таблице «Безымянного призыва». Измените результат 1d10 на уровень успеха, полученный при проверке хладнокровия.

Вы можете обращаться к сущности с любыми просьбами, хотя её точная личность, требования и действия остаются на усмотрение ведущего.

Длительность действия этого заклинания не заканчивается, пока сущность остаётся внутри подготовленного вами пространства, которое представляет собой круг шириной [рейтинг силы воли] ярдов. Если они покидают это пространство, продолжительность становится равной [рейтингу силы воли] сущности (минимум 1), после чего сущность возвращается туда, откуда явилась.



БЕЗЫМЯННЫЙ ПРИЗЫВ

Результат	Сущность	Отношение	Подходящий дар
-5 или хуже	Передняя лапа великого демона, которая хватает вас и тащит в своё царство, которое она называет своим домом.	Враждебное	Твоя плоть, кровь, и душа
от -4 до 0	Низший демон, см. WFRP: книга правил , стр. 256) или могущественный дух, такой как Могильный Призрак или Баньши (WFRP: книга правил , стр. 329-330)	Враждебное	Немедленное принесение в жертву 1d10 живых, разумных существ.
от +0 до +4	Низший демон или могущественный дух, как указано выше.	Нейтральное	Принесение в жертву единственного живого, разумного существа.
от +5 до +9	Низший демон или могущественный дух, как указано выше.	Благосклонное	Обещание жертвы или великой услуги в будущем.
+10 или лучше	Великий Демон, заинтересованный в разговоре с вами, а не в том, чтобы убить вас сразу.	Нейтральное, если их требования выполняются, враждебное, если нет.	Большая услуга в будущем, например, как создание культа от их имени, и обещание вашей сущности в момент вашей смерти.



ЧЕСТНЫЙ И
ПОДЛЫЙ



СТАРАЯ МАР ИЗ ДИСДОРФА

Премудрый знахарь и Идущая по Старым Тропам

Хотя сейчас она известна жителям Дисдорфа и его окрестностей только под именем «Старая Мар», сгорбленную фигуру, которая забредает из лесов, чтобы выпить в трактире, когда ночи становятся холодными, в юности её звали Маргрита Фальтенмюнстер. Вопрос о том, когда это было, остаётся открытым. Она утверждает, что была там, когда военный колледж Дисдорфа торжественно открыл тогдашний император Вильгельм II в 2440 И.К. Не исключено, что это не совсем так, хотя для своего возраста Мар, конечно, выглядит очень бодро, если это действительно является правдой. Именно её заявление о том, что она была непосредственной свидетельницей речи Магнуса Благочестивого в Дисдорфе за 200 лет до этого, привлекло внимание охотников на ведьм к Старой Мар. Позднее знахарка изменила свою историю, заявив, что о речи ей рассказали духи, но это вряд ли помогло делу, поскольку охотники на ведьм редко доброжелательно относятся к тем, кто общается с духами.

СТАРАЯ МАР ИЗ ДИСДОРФА ЗНАХАРЬ-НАСТАВНИК (МЕДНЫЙ З)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	28	25	52	41	31	25	56	61	42	18

Навыки: выживание 51, знание (вампиры 46, Дисдорф 76, травы 61, фольклор 71), интуиция 56, наблюдательность 51, ремесло (травник) 45, сплетничество 57, стойкость 67, хладнокровие 76, язык (магический) 71

Таланты: быстрые руки, грамотность, простейшая магия, скиталец, шестое чувство, школа магии (знахарство)

Черты: оружие (кинжал) +6

Имущество: походные ботинки хорошего качества, одежда плохого качества, альманах (содержащий множество нацарапанных заклинаний), набор талисманов и ингредиентов, 8 серебряных шиллингов

Заклинания (Простейшая магия): Дырявые руки, Свет, Защита от дождя

Заклинания (Школа знахарства): Злонамеренность, Костоправ, Чист как стёклышко, Обогащение почвы, Пути Оков, Призрачная отравка, Разжигание, Снадобье забвения, Онерион, Сумеречная прогулка, Отважный дух, Транкрафт, Талисман несчастья, Соглашение Богов



Старая Мар ходит постоянно сутулясь (или сгорбившись) и не спеша, но умеет внезапно набирать скорость, когда это требуется. Она говорит на рейкшпили с необычным акцентом, хотя немногие, за исключением случайных вампиров, могут его определить. В далеком прошлом её обучали как знахаря, и хотя эти уроки остаются ясными в её памяти, она мало что помнит о том, кто её обучал. Это единственное, что приносит Старой Мар искреннюю печаль, поскольку за свою долгую жизнь она привыкла к большинству других несчастий. По правде говоря, она и сама толком не знает, сколько ей лет и почему она продолжает жить, в то время как другие уходят. Однако в последние годы её сны стали ещё мрачнее, и она знает, что конец близок. Возможно, не только для Старой Мар, но и для самого мира, поскольку кажется, что он постарел и одряхлел. Тем не менее, конец времён ещё не наступил, и в Старой Мар и Старом Свете по-прежнему кипит жизнь.

НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

- ❖ Старая Мар недавно вырвалась из лап охотника на ведьм Гутфрида Суннигсона. Хотя она ничего больше и не слышала о Суннигсоне с той ночи, когда она сбежала, один из его соратников, Толл Ягерфунд, начал расспрашивать о ней в Дисдорфе. Старая Мар очень хотела бы, чтобы Ягерфунд нашёл себе другую причину для беспокойства, и пообещала услугу тому, кто сможет «убедить» его покинуть город.

НЕМЕНЯЮЩИЕСЯ ЛИЦА

- ❖ Несколько лет назад Старая Мар начала обращать внимание на лицо, которое, в отличие от всех остальных, казалось, не менялось с годами. Его владелец - проезжий торговец, который обязательно заезжает в Дисдорф каждый Гехаймниснахт, и обязательно на следующий день как минимум один местный житель обнаруживается мёртвым в здешних лесах. Местные жители винят в этом «проклятии» дурное влияние Моррслиба, однако Старая Мар задаётся вопросом, может ли нестареющий торговец иметь к этому какое-то отношение.

ПОЗЕЛЕНЕЛ ОТ ЗАВИСТИ

- ❖ Десятилетия назад Старая Мар заключила сделку с лесным духом по имени Ток-Ни-Тэнди, чтобы тот предоставил ей пристанище в холодные ночи. Знахарка стареет, и теперь предпочитает проводить холодные ночи в тавернах с тёплым портвейном. Ревнивому духу это надоело, и он выместил свой гнев на постоянных дворах. Все деревянные предметы - кружки, пивные бочки, столы и стулья - пускают корни и обрастают дубовыми листьями. Старая Мар не может ничего сделать сама, так как дух отказывается встречаться с ней лицом к лицу. Она знает поляну, на которой обитает дух - смогут ли персонажи уговорить существо смириться, или охотники на ведьм сожгут проклятые трактиры Дисдорфа дотла?

ТОЛЛ ЯГЕРФУНД

Толл Ягерфунд был принят в Орден Серебряного Молота после того, как сдал своего соседа за то, что тот разговаривал с губительными силами в своём сне. Увидев в мальчике потенциал, высокопоставленный охотник на ведьм Гутфрид Суннигсон взял его под своё крыло и обучил Ягерфунда всему, что требуется для того, чтобы стать охотником на ведьм. Толл зарекомендовал себя ревностным и самоотверженным врагом всех нечестивых магов. Ранние годы их сотрудничества были плодотворными: Ягерфунду пригодился опыт его наставника, а Суннигсону - его юный подопечный, обладающий удивительной способностью с первого взгляда распознавать ведьм.

Это умение было действительно сверхъестественным, поскольку Толл был тронут ветрами магии и мог определять практикующих магию с помощью одного лишь взгляда. Юный охотник на ведьм не знает об этом факте, считая его благословением Сигмара, но Суннигсон узнал об этом во время обучения мальчика. Столкнувшись с доказательствами того, что некая магия может оказаться полезной, Суннигсон начал исследования в области магии, которые в конечном итоге привели его к гибели. Суннигсон захватил Старую Мар и, вместо того чтобы быстро избавиться от неё, как это было принято, он провёл несколько недель, беседуя с ней и узнавая как можно больше о её ремесле, надеясь найти в её знаниях что-то полезное. Старая Мар в конце концов сбежала под прикрытием шторма.

Убедённый в том, что наставник позволил этому случиться, Толл сдал его с небольшим сожалением. Теперь он ищет Старую Мар, надеясь наказать её за то, что его наставник сбился с пути, будучи уверенным в том, что именно она ввела его в заблуждение.

ТОЛЛ ЯГЕРФУНД ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	56	41	51	38	39	43	40	38	30	25	14

Навыки: запугивание 61, знание (пытки) 48, интуиция 59, кутёж 48, лечение 50, наблюдательность 49, обаяние 35, рукопашный бой (основное 66, кулачное 66), стрельба (арбалет) 51
Таланты: грамотность, магическое чутьё, меткость, Роковое пророчество (*Своей рукой и глазом ворона ты будешь уничтожен*), самообладание, тень, целеустремленность

Черты: оружие (меч) +9, стрельба (одноручный арбалет) +7 (10)

Имущество: ручное оружие (меч), длинный плащ и дорожная одежда, одноручный арбалет и 12 болтов, 1 золотая крона



МАРИУС ЧАЙЛДЕРС

Инакий Ведьмак из Губтенрайха

Мариус Чайлдерс был выходцем из длинной династии скромно преуспевающих торговцев, хотя, глядя на него сейчас, вы бы этого не подумали. Скромный успех никогда не удовлетворял торговца, и еще до своих погружений в магию он был одержим идеей улучшить своё положение. Получив образование в области торговли шерстью, Мариус часто посещал фермы и деревни, поставлявшие шерсть. Обычно это происходило во время, когда пастухи стригли шерсть и он брал её на несколько пфеннигов дешевле.

Именно во время одной из таких поездок он столкнулся с ведьмой, которая несколько дней мучила его после того, как он попытался выменять у неё шерсть чёрной овцы. Под её ужасающим взглядом он почувствовал боль от переломанных костей и содранной кожи, несмотря на то что она ни разу не прикоснулась к нему. Ничуть не испугавшись этого, торговец бросился в ноги ведьме и умолял взять его в ученики. С ухмылкой, которая выбила из колеи даже жаждущего силы Чайлдерса, она согласилась, и так началось его обучение.

МАРИУС ЧАЙЛДЕРС ВЕДЬМАК, БЫВШИЙ ТОРГОВЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зл
4	41	29	36	41	28	33	35	47	39	38	14

Навыки: азартные игры 48, вождение 43, запугивание 38, концентрация (дхар) 59, кутёж 51, ловкость рук 45, обаяние 48, обращение с животными 57, подкуп 48, скрытность (дикая природа) 43, сплетничество 48, стойкость 51, торговля 48, уклонение 43, хладнокровие 49, язык (магический) 57

Таланты: взяткодатель, грамотность, грозный вид, привлекательность 2, простейшая магия, трёп, школа магии (ведьмовство)

Черты: оружие (меч) +7

Имущество: мел, ручное оружие (меч), травы и другие ингредиенты, 3 золотые кроны 5/6 и доступ к ещё 50 золотым кронам в день.

Заклинания (Простейшая магия): Ошеломление, Предостережение

Заклинания (Общие заклинания): Эфирный доспех, Обездвижение, Обыденная аура, Ужасающий облик, Оберег

Заклинания (Школа ведьмовства): Изгнание Бедствия, Проклятие неудачи, Похищение Судьбы, Безмянный призыв



Это было три года назад. С тех пор Валяльный Концерн Чайлдера становится всё сильнее и сильнее, во многом благодаря необъяснимым несчастьям, постигшим многих других торговцев шерстью в регионе. Чайлерс нашёл применение своим способностям, наводя ужас или проклиная всех, кто вставал на пути его растущего статуса. Однако вместе с этим новым влиянием в глубине души Чайлдера зародился внутренний шёпот, который заставляет его задуматься о том, действительно ли доминирование на местном шерстяном рынке должно стать пределом его амбиций. Некогда скромная одежда торговца сменилась на пышный наряд Альтдорфца, и даже его внешность преобразилась: старые шрамы исчезли, а черты лица приобрели более благородный вид. Шепчущие говорят Чайлдеру, что они помогут ему, направят его, возвысят его над всеми его ничтожными сверстниками. Всё, что ему нужно делать, это следовать их указаниям, несмотря ни на что...



ИНАКАЯ ВЕДЬМА

- Иная — это титул, которым использовала женщина, обучавшая Чайлдера, и прозвище, которое он взял себе в знак уважения к ней. Ведьма недавно была схвачена и приговорена к смерти, хотя в своих показаниях она не выдала Чайлдера. Однако у неё было кольцо с родовым клеймом семьи Чайлдерсов и с изображением стриженной овцы. Чайлерс стремится вернуть его, поскольку оно может связывать его с ней. Он хорошо заплатит, если кто-нибудь сможет вернуть его из Ордена Серебряного Молота в Альтдорфе.

ПРИКОСНОВЕНИЕ СТЕКЛА

- Чайлерс постоянно экспериментирует с магией, но его деловые обязанности отнимают у него много времени. Он слышал, что зеркало, смоченное в крови тролля, может помочь человеку оставаться красивым всю жизнь. Правда это или нет, но он ищет отважного авантюриста, чтобы тот предоставил ему для ритуала некоторое количество тролльей крови, утверждая, что, как он слышал, её можно использовать в качестве красителя для шерсти.

ОПАСНЫЕ ШКУРЫ

- Шепчущие продолжают побуждать Чайлдера расширять свою торговую империю. Обычной шерсти больше недостаточно — нужно найти более экзотический материал. Чайлерс уверен, что шкура зверолода — это как раз то, что нужно в Альтдорфе, и готов хорошо заплатить, если кто-то сможет добыть для него такую шкуру. Он даже может предложить посвятить такого сообщника в сверхъестественные секреты своего успеха. Однако если существо будет найдено, то демон воспользуется его кожей, чтобы стать фамиларом Чайлдера и тем самым ещё сильнее вовлечь его в тиски Хаоса.

РУНО ЧЁРНОЙ ОВЦЫ

Именно из-за руна чёрной овцы Мариус и его наставница изначально поссорились, что в конечном итоге привело к тому, что он стал её подмастерьем. Шутки ради, а может, и в порыве искренней сентиментальности, его наставница решил заколдовать руно. Овцу зарезали, остриженное руно обмакнули в её кровь, а на холме при свете Моррслиба дали нечестивые обещания ещё более гнусным тварям.

Когда все было сделано, руно изменилось, напитавшись тёмной энергией. Любой, кто наденет его, может принять облик зверолода, представ перед всеми, кто его видит, как гор с головой овцы. Это действует даже на других зверолодов, которые признают в владельце своего собрата по племени. У Чайлдера эта вещь практически не нашла применения, хотя несколько месяцев назад она позволила ему выбраться из засады, устроенной зверолодами. Ведьмак наблюдал за тем, как расправляются с остальными членами каравана, и был близок к тому, чтобы раскрыть себя, только когда один из Унгоров, напавших на караван, предложил ему съесть конечность.

Однако Красной Короне стало известно о руне, и она очень хотела бы заполучить его в свои руки. Это облегчило бы общение с их «сородичами» в лесу, которые не раз убивали культистов Красной Короны, пытавшихся наладить с ними контакт. Красная Корона действует через агента в Кемпербаде, Урсулу Вульфстаннер, которая выдаёт себя за конкурента Чайлдера по бизнесу. Она заплатит персонажам, чтобы те обыскали его дом, и скажет им, что именно это руно является символом удачи, которая лежит в основе успеха его бизнеса. Если персонажи передадут ей это руно, то на следующий год Кемпербад захватят особенно хорошо организованные зверолоды. Если они узнают истинную природу руна, им самим предстоит решить, как поступить в сложившейся ситуации, хотя Вульфстаннер наверняка будет искать их, если они просто попытаются исчезнуть.