



30 ПРОКЛЯТИЙ ДЛЯ ТВОИХ МЯГКОТЕЛЬНЫХ ИГРОКОВ

С оригиналом этого текста вы также можете ознакомиться [в блоге автора](#).

Дэнни Пек сказал мне недавно:

Я конечно жадный ублюдок, Санта, но прямо сейчас я жажду заполучить таблицу из как минимум тридцати различных проклятий, выдуманных в духе «традиционных фэнтези-сеттингов», но при этом будоражащих и интересных.

Я бы опробовал эти проклятия на моей группе игроков, которые крайне недовольны, когда умирают их персонажи, и для которых я давно подыскиваю альтернативное смерти временное негативное состояние (в идеале - чтобы при этом игрок не терял контроля над своим персонажем).

Они недовольны «смертью» в игре? Тогда пусть идут, и накидают себе нового персонажа.

Но, конечно, это твои игроки, и раз ты меня попросил...

ВОТ ТЕБЕ 30 ПРОКЛЯТИЙ ДЛЯ ТВОИХ МЯГКОТЕЛЬНЫХ

1. **Стань потоком** — Все твои кости разжижаются. Теперь ты всего лишь мешок с жижой, так что тебя можно сложить в какую-нибудь корзину. Ведущий скажет тебе, какие заклинания тебе всё ещё доступны. Однако самостоятельное передвижение и манипуляции с предметами теперь затруднительны. Впрочем, игроки поумнее могут найти преимущества и в таком положении.
2. **Мёдом намазано** — Теперь ты притягиваешь к себе насекомых. Они постоянно роятся и ползают вокруг тебя. Иногда они заползают на тебя, иногда сражаются друг с другом, но никогда не заботятся о собственной безопасности. Количество насекомых продолжает увеличиваться до тех пор, пока проклятье не будет снято. Аналогичное проклятие также может быть использовано относительно крыс, змей, земляных червей, детей...
3. **Чудная перемена** — Обменяйся сознанием с какой-нибудь зверюшкой.
4. **Не-смерть** — Ты стал ходячим мертвецом, хоть и сохранив свой собственный разум. При этом, твоя скорость передвижения снижается, гниющие куски плоти отваливаются, окружающим ты неприятен и т.п.
5. **Изгой** — Твоя Харизма уменьшается до трёх очков. Никто не доверяет тебе. Никто не рад твоей компании. И я тебе тоже не рад. Да ты сам-то на себя посмотри...

6. **Что за чёрт!** — Неожиданно ты превращаешься в какое-нибудь совершенно беспомощное и бессмысленное создание. Например, в метровую бабочку или гигантский морской огурец с человеческим лицом.
7. **Вонючка** — Теперь ты источаешь своё собственное, отличное от всех других, зловоние. Любой, способный различать запахи, без труда узнает о твоём приближении. Все твои броски, связанные с Харизмой и Реакцией, ты совершаешь со штрафом. Все маги неподалёку от тебя имеют 15% шанса на провал заклинания, в силу того, что постоянно отвлекаются на вонь.
8. **Ленность** — Ты не можешь путешествовать с места на место или заниматься сложной деятельностью более трёх разв день.
9. **Истощение** — Ты теряешь по одному очку в трёх (выбранных ведущим/проклявшим - прим. пер) способностях, каждый день.
10. **Перерождение** — Каждые три дня твоё тело начинает гнить и полностью изгнивает за 8 часов. После этого ты сбрасываешь гнильё, как змея сбрасывает кожу, и выползаешь из собственных останков вполнину меньшим, чем был (это касается размера, уровня развития, очков здоровья, силы, телосложения и проч.).
11. **Клей** — Ты ходишь последним в каждом раунде боя. Помимо того, получи —3 ловкости.
12. **Антипод Мидаса** — все драгоценные металлы, железо и сталь поблизости от тебя превращаются в свинец всего за несколько часов.
13. **Склонность ошибаться** — Время от времени, ты слышишь шум, предвещающий появление чего-то ужасного. Однако, в 5/6 случаев, это не так. Когда этот так, нечто ужасное имеет максимально возможный запас очков здоровья и наносит максимально возможный урон.
14. **Предатель** — Теперь ты физически не способен выполнять обещания, придерживаться обязательств или хранить данные тобой обеты.
15. **Египетский стиль** — Твоя голова принимает очертания головы:
 1. Попугая;
 2. Пса;
 3. Кошки;
 4. Свиньи;
 5. Не головы животного, а человеческих ягодиц;
 6. Крокодила;
 7. Льва;
 8. Шакала;
 9. Змеи;
 10. Жирафа (длинная шея в комплекте).

При этом, только голова попугая способна к членораздельной речи.

16. **Рассеянность** — Ты никак не можешь запомнить, кто тебе друг, кто враг, и кто тебя атаковал в прошлом раунде. Точно так же ты не помнишь, какие заклинания тобой уже потрачены и какие (магические) предметы уже использованы. И если ты будешь колебаться и долго выбирать, что использовать следующим, Ведущий просто определит это случайным образом.
17. **Убей это дважды, всегда — дважды** — Тебя (и только тебя) преследуют призраки. Когда ты и твои товарищи убиваете что-либо, его призрак восстаёт и нападает на тебя. Он в точности соответствует состоянию убитого в момент перед его смертью, но имеет все свои первоначальные очки здоровья и сил (включая все специальные способности в количестве, достаточном как минимум для одного применения).

Никто кроме тебя не может видеть или взаимодействовать с этими призраками. Подобное возрождение убитых не распространяется только на упокоенную тобой нежить, хотя, в некоторых случаях, Ведущий может и её возвратить к жизни (полноценной жизни) для того, чтобы она с яростью напала на тебя.

18. **Без сомнений, очарован** — Некто теперь манипулирует тобой так, будто на тебя наложено заклинание Очарования.
19. **Трах! Бах! Тарарах!** — Ты издаёшь ужасный шум, когда пытаешься что-нибудь делать (даже если ты пытаешься спать).
20. **Уменьшение** — Ты ужался до десяти сантиметров росту (спроси у Ведущего, ужались ли твои пожитки вместе с тобой).
21. **Распухание** — Ты внезапно вымахал (пропорционально) до шести метров в высоту. Твои пожитки не изменили размера и часть их, ожидаемо, была подпорчена.
22. **Мутный тип** — Всё, что бы ты ни сказал будет воспринято как ложь любым персонажем игроков или Ведущего, не прошедшим успешно проверку Мудрости (даже в том случае, если ты говоришь чистейшую правду).
23. **В розыске** — Повсюду висят плакаты с твоим портретом. Каждый представитель властей в радиусе 500 км. желает поймать тебя в связи с совершённым тобой преступлением, о котором ты сам не имеешь ни малейшего представления.
24. **Хэй, Беспользиту!** — Как по твоему, какое животное наиболее жалко и бесполезно? Вот в него-то ты и превратился.
25. **Впечатлительность** — Ты склонен падать в обморок при виде крови (а также тяжких ран и жестоких смертей).
26. **Собери их все!** — Ноги, руки и голова так и норовят самопроизвольно отвалиться от твоего торса. После этого, они начинают жить своей жизнью и расползаются в разные стороны.
27. **Бескорыстность** — Ты отвергаешь любое предложенное тобой вознаграждение или часть найденных твоими товарищами сокровищ (в OSR-играх ты также не получаешь свою часть очков опыта).
28. **Чужой язык** — Ты можешь излагать свои мысли только на языке тех, кто максимально неприемлем и ненавидим в этих краях (исключая случай когда это — твой родной язык). Само-собой, не имеет значения был ли известен тебе этот язык ранее. Однако ты продолжаешь понимать речь только на языках, которые знал до получения проклятья (и совершенно не понимаешь язык, на котором изъясняешься, исключая случаи, когда он изучен тобой заранее).
29. **Офелия** — Ты постоянно пытаешься утопиться в любом встречном колодце, бассейне, пруду, озере, ручье, реке или океане.
30. **Защитник** — Ты сделаешь всё чтобы защитить любого твоего сопартийца и/или любого другого не враждебного тебе персонажа, приняв на себя причитающийся ему урон (даже если это глупо). Особенно если это глупо.

Итак, теперь у тебя есть целых 30 проклятий. Некоторые подходят к твоему запросу с натяжкой, а некоторые не так уж и будоражат.

Однако они — максимум того, что ты можешь сделать с персонажами своих игроков, не становясь при этом козлом окончательно.

ПЕРЕВОД И ВЕРСТКА БЫЛИ ПРОИЗВЕДЕНЫ

PnPRPG.RU