



100 Ведьмовских Даров

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

Когда ты играешь ведьмой или чернокнижником, то вместо получения обычного подъема уровня ты можешь сделать бросок по ниже приведённой таблице и получить, вместо стандартных возможностей развития (новых заклятий, новых слотов под заклятья, спасбросков, умений, боевых навыков и т. п.), один из этих Даров.

Чтобы создать что-нибудь подобное ведьме/чернокнижнику в играх, чья механика не предусматривает подобных классов, возьми священника, друида, или другого персонажа способного к магии, а потом просто замени один из его заклинаний первого уровня чем-либо из этой таблицы.

Лично я придумал только первый из них, все остальные были предоставлены людьми из списка в конце документа. Я также исключил порядка 50-ти предоставленных вариантов для того, чтобы Даров было ровно 100, и в целях удобства игрового использования этой таблицы. Как бы то ни было, часть исключённых Даров тоже весьма забавна. При желании, ты можешь [полюбоваться на них в моём «Google+»](#).

Ещё я дописал ряд пояснений к этим Дарам, также для удобства включения их в игру. Если тебе понадобятся какие-то более точные указания по использованию того или иного Дара - напиши мне об этом [в комментариях](#).

Твой Зак С.

Итак, Дары (причудливые, курьёзные и зловещие)

1. Сконцентрировавшись, ты можешь заставить любое спящее существо, которое видел раньше, открыть глаза и осматриваться в течение 3-х раундов, при этом все, что видит оно, видишь и ты.
2. Ты можешь заболтать любое домашнее животное (а также, медведя, волка, и т.п.) до самоубийства за количество раундов, равное кости хитов (Hitdice) этого животного.
3. Всё молоко вокруг тебя скисает, желаешь ты того или нет.
4. Ты можешь опознать эмоцию по запаху. В 70% <http://ftp.us.debian.org/debian/> случаев верно.
5. Твой плевок обжигает святош (1d4 урона на уровень святоши).
6. Приготовь мертвеца, и налетевшее воронье принесёт тебе свежие вести.
7. Домашние животные ненавидят тебя (сами не понимая — почему).
8. Магия святош дарует тебе исцеление, как и прежде. Однако каждый раз она покрывает лоскут твоей кожи татуировкой с отрывком из священных писаний. Так бог того святоши, что лечит тебя, даёт тебе наставления и указывает на ошибки твоего жизненного пути.
9. Проглотив что-либо, ты можешь вынудить кого-то иного извергнуть это наружу. Так ты можешь, например, передать союзнику ключ или заставить святошу извергать потоки крови и сомны мелких гадов.
10. Твои ногти теперь чрезвычайно длинны и прочны. Они идеально подходят для рытья чернозёма (или для того чтобы наносить урон).
11. Когда ты смеёшься или хихикаешь, твою истинную натуру видят все, вне зависимости от наложенных иллюзий и маскировки. С другой стороны, любой живущий, слышащий твой смех, немедленно впадает в ужас (совершает проверку со штрафом —4 или с воплями убегает прочь при провале).
12. Ты съел своего близнеца. Теперь он (или она) иногда даёт тебе советы. В каком-нибудь местечке потемнее.
13. Если ты преподнесёшь статуе подходящий дар, она расскажет обо всём, что видела.
14. Одна из твоих рук подобна куриной лапе. Если ты поскребёшь её по земле, её когти нацарапают немало чужих секретов. Однако иногда эти секреты будут твоими собственными, и ты не всегда сможешь понять, где твои, а где чужие.
15. Ты знаешь секретный демонический ритуал по превращению детского жира в особое притирание, которое, будучи нанесённым на утварь и предметы мебели, оживляет их (однако такая ожившая мебель явно не будет сообразительнее ребенка, из жира которого сделано притирание).
16. За пять минут беседы с кем-нибудь ты узнаешь его самый заветный детский страх.
17. Смотри на человека и мигая определенным образом ты можешь стать причиной неудач или появления на свет изуродованных мертворождённых младенцев.
18. С тобой постоянно происходят мелкие неприятности. Однако если ты свалишь их на другого они внезапно становятся куда-как больше.
19. Зубы не задерживаются у тебя во рту более одного дня. Ежедневно ты вынужден вставлять на их место другие, ранее уже принадлежавшие кому-то ещё. После этого твои новые зубы могут рассказывать тебе чужие секреты или использоваться тобой в драке.

20. Однажды тебя уже пытались казнить но, по каким-то причинам, ничего не вышло. Брось д6 чтобы определить, каким же способом тебя чуть не убили:

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| 1. Тебя жгли на костре; | 3. Пытались раздавить валуном; |
| 2. Тебя топили; | 5. Обезглавливали; |
| 3. Тебя вешали; | 6. Жгли калёным железом. |

Ты до сих пор носишь на себе след тех издевательств. В зависимости от того, как ты выжил, это может быть малозаметным шрамом или тем, что тебе приходится буквально таскать собственную голову в руках.

21. Ты можешь зачать моровое поветрие, просто напев колыбельную в саду того, кто тебя обидел. Само-собой, ночью.
22. Вина делает людей уязвимыми к твоим чарам. Совершивший злодеяние или же согрешивший получает штраф при бросках против тебя; принудив хорошего человека совершить нечто ужасное, ты сможешь переписать его судьбу.
23. Ты змееуст и твой язык раздвоен. Ты в совершенстве (с бонусами) лжёшь и чародействуешь с целью обмана. Но если скажешь правду, другие усомнятся.
24. Доведа человека до слёз ты узнаешь его потаённые страхи.
25. Теперь ты дьявольски привлекателен — как вариант, в плотском и приземлённом смысле. К несчастью, кое-кто могущественный теперь одержим тобой. Конечно ты можешь использовать его в собственных интересах, но и одержимый тобой может попытаться убить тебя в отместку.
26. Кошки шпионят для тебя.
27. Из твоих выделений рождаются тени, которые живут и служат тебе.
28. Насекомые хранят твой ночной покой.
29. Пташки крадут для тебя всякую мелочёвку.
30. Демоны не откажут тебе в танце.
31. Незъяснимая способность понять и изучить язык, написанный или устный, считать слова без звука с губ и разгадать любые коды.
32. Ты очень точно подражаешь плачу младенца, а также голосу различных мелких тварей.
33. Холодная кожа и медленный пульс. Ты идеальный имитатор собственной смерти.
34. Время от времени обсасывание варёной кости даёт тебе невидимость.
35. Ты склонен к пафосу, сладковости и музыкальным экспромтам. А также способен убедительно выставить себя жертвой обстоятельств, вне зависимости от реального положения дел.
36. Твой аппетит стал чудовищным и практически неутолим. К счастью, теперь ты можешь разинуть рот и растянуть глотку достаточно широко, чтобы попробовать проглотить вон ту корову. □
37. Ты можешь переступать пороги только пятясь.
38. У тебя всего один, зато вынимаемый глаз.
39. У тебя есть две «сестры» (не обязательно женского пола). Возможно обе они — следствие какого-нибудь ритуала. Вне зависимости от причины, ты знаешь всё, что они делают и чувствуешь всё, что они чувствуют. Боль, смерть, вождение... Вместе с ними ты можешь творить куда более мощные заклятья, чем в одиночку. К сожалению, они ужасные люди с которыми в любом другом случае ты бы не захотел иметь никаких дел.
40. Сверхъестественный и выдающийся нюх.

41. Ты чрезвычайно самовлюблён. При разговоре с кем-либо ты предпочитаешь смотреть в зеркало или иную отражающую поверхность, а не на собеседника.
42. Ты можешь перекинуться в какого-нибудь подходящего зверька. В зависимости от местных культурных традиций выбери из зайца, лисы, оленя, кошки или совы.
43. У тебя есть глаза на затылке. И они видят.
44. Если у тебя есть любовник, что мечтает о тебе, ты можешь превратить его в послушное и полезное животное — лошадь, например, или сторожевого пса. Любовник будет знать о превращении, но будет думать, что это сон. Он не будет стареть или расти. Если он будет убит, или ты будешь убит, или его коснётся святой символ веры, чары спадут и превращение обратится вспять.
45. У тебя теперь несколько дополнительных пальцев. Они прямо и странно пахнут, а их флюиды способны отравить любого, в чьё лицо ты ими ткнёшь.
46. Ты отталкиваешь воду, как один магнит другой магнит. Теперь ты не сможешь прикоснуться к ней (или выпить её). Теперь она избегает тебя. Вероятно, теперь твоя кожа более сухая. Вероятно, теперь тебе понадобятся солевые ванны. И ты никогда не сможешь схватить вещь, плавающую на поверхности пруда. Моряки могут пленить тебя, чтобы использовать для создания пузыря, подобного батисфере, и исследования морских глубин.
47. Пока ты спишь, твои руки сами выцарапывают нечто на твоём животе. Это нечто, в 40% случаев будет проклятием, ещё в 40% — ругательствами (в твой адрес) и, наконец, в 20% — предостережением о чём-либо, что ждёт тебя в завтрашнем дне. Помимо того, эти три варианта могут сочетаться.
48. Теперь ты не способен пересечь текущую воду или вступить на освящённую землю.
49. «Изгнание нежити» святош работает против тебя, как будто ты и есть нежить.
50. Ты можешь проникнуть в пределы святых чертогов или на освящённую землю только по приглашению.
51. Если ты станешь наседкой и две недели будешь высидывать яйцо, из него проклюнется разумный и осознающий себя петух, полностью верный тебе, до тех пор, пока вы находитесь в одной комнате. Однако, как только твоя жизненная сила окажется на исходе (0 НР), этот петух набросится на тебя и склюёт твои глаза (убив тебя при этом), после чего превратится в шестифутового, во всём подобного человеку, василиска, что будет верен только себе.
52. Ты однозначно некрасив. Пока что. Ровно до тех пор, пока тебе не понравится чья-нибудь часть тела. Это может быть нос с горбинкой или выразительные глаза. Это может быть любая приметная часть внешности, пусть даже и не соответствующая стандартам красоты. Ты можешь заполучить эту часть, отрезав её специальным ножом и аккуратно пришив себе, вместо собственной. Новое приобретение будет смотреться великолепно, и на некоторое время ты успокоишься. Однако в скором времени тебе, конечно же, вновь захочется чего-то нового, и эта твоя жажда будет толкать тебя на всё новые жестокости.
53. Если кто-нибудь нарисует смотрящий вслед тебе глаз, то твоё колдовство будет бессильно против автора рисунка, пока его творение не будет уничтожено. Теперь ты всегда узнаешь страну ведьм по вездесущим изображениям глаз.
54. Любой отведавший твоей слюны (или других жидкостей тела) теперь мистически связан с тобой. По собственной воле ты можешь заставить его оторвать древесную листву и мёртвых ворон, но при этом ваша связь исчезнет.
55. Ты умеешь превращать яйца гарпий в «яйца несчастьями», которые, если их разбить или раздавить, вызовут ужаснейшие несчастья. Изнутри этих яиц слышны странные щелчки, шорохи и свист.
56. Нечто небольшое поселилось в твоём желудке (крыса, осьминог, нерождённый близнец, жук, накидай случайным образом). Ты должен скормить ему каждый день по живой мышке (или чему-то подобному), иначе этот жилец начнёт пожирать тебя изнутри. В качестве компенсации теперь действие любого яда, что ты проглотил, будет отложено на 1d6 часов.

57. Ты распространяешь вокруг себя ауру информационной порчи. Истории в книгах, находящихся неподалёку, приобретают несчастливый конец. Актёры в трагедиях начинают вести себя как шуты, а в комедиях изображать неуместную драму. Письма становятся запутанными и двусмысленными, а любой диалог неподалёку от тебя становится похож на разговор немого с глухим.
58. Все младенцы начинают плакать при твоём появлении. Ну а ты, сделав проверку Харизмы, можешь заставить их произнести что-либо (даже если они не знают слов и/или не умеют говорить).
59. Твое сознание мечется между двумя телами. Они очень похожи (имеют одни и те же физические параметры, расу и класс), но разнополюсы. У них разные имена и ты перемещаешься между ними когда засыпаешь. Эти два человека ненавидят друг друга. Они постоянно строят козни друг против друга и пытаются усложнить друг-другу жизнь.
60. Обнажившись и умертвив козу, ты сможешь пройти сквозь неё внутрь другой, пока ещё живой козы, что находится не далее чем в одной миле от тебя. Твоё кровавое появление, конечно же, убьёт и эту вторую козу.
61. Всякий раз когда ты и твои товарищи сбиваетесь с пути (не понимаете, где вы и как вам вернуться назад) ты превращаешься в рогатую, лохматую скотину, неспособную к осмысленной речи. Помимо того ты получаешь +2 к способности драться и теперь уже совершенно не способен сам вернуться на верный путь. Впрочем, твои спутники всё также могут его найти.
62. Что бы ты ни спрятал в трупе, это не смогут найти другие. Однако и сам труп может не захотеть возвращать твой дар.
63. Ты можешь слизать заразу с кожи невинного, но сам будешь терзаем ею до тех пор, пока не отхаркнёшь её на дитя.
64. Будучи заключённым в гроб и погребённым на глубине шести футов, ты можешь беседовать с любым мертвецом, что находится в пределах полумили от тебя. Однако, раз уж ты можешь беседовать с мертвецами, то и они могут побеседовать с тобой. Будь уверен, они окажутся чрезвычайно говорливы. Позаботься о том, чтобы застраховать себя от какого-нибудь дурного, хотя и не смертельного, недоразумения.
65. Сороки расскажут тебе о мелких страстишках местных поселян. Если поделишься с ними свежими сплетнями, они могут согласиться стащить для тебя что-нибудь.
66. Если ты увяжешь пасть живой жабы локоном и бросишь жабу в огонь, хозяин локона онемееет на то время пока жаба не сгорит.
67. Ты можешь подчинить своей воле святошу или паладина на 1d6 раундов, поцеловав их. Но если ты держишь их под контролем дольше минуты, они будут конвульсивно подергиваться и пускать пену изо рта ещё целых 1d6 часов.
68. Выкурив что-либо, ты узнаешь его тайны. Но зачастую такое курение требует очень большой трубки, такой большой, что внутри сможет поместиться человек (1000 золотых за изготовление).
69. Смочив свои уста слезой невинной девы, ты сможешь извергнуть из них несколько унций кислоты или чёрную стрелу, будто бы выпущенную из лука (+1 против ангелов).
70. Каждое твоё заклятье заставляет твои уста извергать кровь.
71. До тех пор, покуда ты одну ночь в неделю проводишь в петле, вздёнутый словно висельник, ты не можешь быть задушенным или задохнуться (это может быть вполне законным времяпровождением в тех местах, где лиходеев принято вешать).
72. Когда ты пребываешь в болотистом или влажном месте, жабы стекаются к тебе на поклон. Они вылизывают твоё тело, ухаживают за твоими руками и поедают тех паразитов, что живут на тебе. Затем они отгрызают свои дары. Чаще всего эти дары ужасны, но в 10% случаев это могут быть мелкие драгоценности или что-либо в том же духе.
73. Все ядовитые гады, что укусят тебя, пострадают от собственного яда (если провалят бросок на отравление).

74. У тебя есть с собой 1d6 особых коренных зубов. Когда ты бросаешь такой зуб в огонь, он превращается в маленького, с фалангу пальца длиной, чертёнка. Эта мелкая бестия умеет летать и передвигается со скоростью 1 дюйм в минуту, но если уж заберётся в чьё-нибудь ухо, то сможет поселиться в чреве (или в кишках, если жертва - мужчина). Это дьявольское дитя вырастёт, быстро и болезненно, через 1d6+6 часов, и примет форму 1d6 HD демона, в том случае, если не будет извлечено ранее. Женщины переживут его рождение, но мужское племя будет вынуждено бороться за свою жизнь в силу более травматического исхода.
75. Ты не сможешь изречь правду ребёнку, но он будет верить любой твоей лжи.
76. Вздёрнув себя в петле, ты погрузишься в смертный сон до тех пор, пока кто-либо не обрежет верёвку.
77. Кошки, дворцовые дурни и дети младше пяти зим не смогут узреть тебя. Последние также будут огорчены, обнаружив следы твоего присутствия.
78. У тебя на редкость жуткий взгляд (как у А. Кроули). Возможно — от рождения, или в результате упражнений перед зеркалом. Этот взгляд даёт тебе +/−1 к попыткам очаровать, обольстить, напугать или же овладеть чьей-то волей. Так же у тебя есть небольшой (+/−1) штраф к первому впечатлению, попыткам успокоить кого-либо или избежать скандала и решить вопрос мирным путем.
79. Съев глаза птицы ты узришь всё то, что узрела она со вчерашнего дня.
80. Ты сможешь исцелить самую страшную нутряную рану, если заставишь раненного проглотить толику швейных игл, ниток и бритвенное лезвие.
81. Да не пройти тебе двери, что отмечены знаком пентакля (☆) из соли или крови.
82. Ты должен содейть зло 7 раз в течение месяца, или сам дьявол придет по твою душу. При этом осквернение святого места, подстрекательство к смертному греху или убийство будут считаться злыми деяниями, а воровство или скотоложство — нет.
83. Твой сон хорош только на снопе гнилой соломы. Всё остальное негодно и сводит с ума.
84. Один раз в день ты должен взять на себя вину за нечто неприятное, произошедшее в день предыдущий. Это может быть все, что угодно. Случайная смерть, прокисшее молоко, плохая погода, принятые кем-либо неудачные решения. И если ты не возьмёшь вину за что-то одно, Ведущий возложит на тебя вину за что-нибудь другое.
85. Если влюблённая женщина, сирота или вдова, в безнадежной ситуации попросят тебя о помощи и предложат один золотой в качестве платы, то ты не сможешь им отказать. Ты должен будешь свершить три деяния по их просьбе. Однако никто не мешает тебе интерпретировать их просьбы на свой вкус.
86. Ты можешь зачаровать любую ветвь с тебя ростом и ночью перенестись на ней по воздуху к ближайшей ведьме или ближайшему шабашу.
87. Жар и холод для тебя поменялись местами. Ты не замёрзнешь в снегу, но будешь нелепо кутаться в жаркий полдень.
88. Ты можешь читать чужую ауру и определять, насколько доверчив её владелец. Ты также можешь сделать проверку Харизмы и попробовать определить значение Мудрости у владельца Ауры.
89. Проведя ритуал длиною в ночь, ты можешь заложить любые чары в яблоко, ещё не сорванное с ветви. Оно сохранит эти чары в течение одной ночи и одного дня.
90. Ты можешь изъять след из грязи и колдовским образом перенести его куда пожелаешь.
91. Ты можешь ударить, толкнуть или схватить чужую тень так, будто это её владелец.
92. Ты — вор имён. Ты можешь украсть одно имя у одного человека за один раз. Никто более не сможет вспомнить имени твоей жертвы, даже если оно будет записано. Однако в остальном она останется абсолютно нормальной во всех отношениях. Ни одна иномировая или потусторонняя сущность более не сможет заключить сделку с твоей жертвой, но все проклятия жертвы и её обязательства перед демонами станут твоими. Чтобы совершить кражу, тебе нужно съесть письмо, написанное твоей жертвой. Как только письмо будет полностью проглочено, жертва обнаружит неподалёку от себя набор плиток со случайными буквами

(столько же плиток, сколько было букв в украденном имени), чтобы собрать себе новое имя. Конечно же, процесс кражи имени может быть прерван, но спасённое от кражи имя всё-равно будет лишено тех букв, которые ты успеешь съесть.

93. Ты не умрёшь в час затмения, но все страдания и раны, что причинены тебе в этот час, падут на тебя как только светило вернётся на небосклон.
94. Станцевав, ты умрёшь.
95. Ты полностью невидим для домашних собак, кошки считают что ты находишься в трёх футах слева от твоего реального местоположения, а свиньи ведут себя рядом с тобой так, будто они под заклятием Очарования.
96. Ты можешь гарантировать любому, посулившему плату, что из плода в указанном им чреве родится здоровое и не калечное дитя. Если же найдется глупец, не заплативший тебе, ты можешь взыскать с него долг, обернув удачу неудачей, и сделав так, что ребенок будет покалечен физически или умственно (например, когда его же родитель ударит его, в ночи приняв за грабителя). А если твой должник умрет, не внося оплаты, то долг взыскивается с дитя.
97. Там, где ты частенько бываешь, под землей родится грибница, и иногда среди ночи из неё вырастают грибы. Идя по грибам со свиньёю, что используешь как ищейку, ты легко найдёшь путь домой. Но свинье твоей нужен намордник, чтобы она не ела грибы. Поедание грибов или самой грибницы (при выпадении 1 на d4) порождает сразу d6 случайных низкоуровневых заклинаний, которые могут прогнать свинью, отравить, ранить её или навредить ей как-то иначе. Колдуны и ведьмы с подобным Даром так же могут заинтересоваться тем, как и зачем какие-то таинственные существа из глубин земли собирают эти грибы.
98. Множество струпьев на твоей голове могут превращаться в насекомых, быстро скрывающихся и колонной, как муравьи, ползущих сквозь ночь, чтобы пить влагу из глаз спящих детей и невинных дев.
99. Зашив себе губы, ты заставишь онеметь всех вокруг.
100. Твои следы — всегда следы последней умерщвлённой тобой твари.

Все эти замечательные Дары нам предоставили:

Зак С., Рейнальдо Мадринан, Джесон К., Logan Найт, Энтони Пикаро, Крис Х., Мэттью Адамс, Мэнди Морбид, Арнольд К., Рис Картер, Кортни Кэмпбелл, Брайан Мёрфи, Дэниэл Дин, Райан Сильва, Матео Диас, Энзо Гарабатос, Дэвид Санчес, Андерс Нордберг, Эван Эдвардс, Джошуа Мэйси, Люсьен Рив, Тимоти Франклин, Коль Роботшенаниганс, Адам Силки, Лайр Верил, Эрик Нойдан, Аксис Мунди, Беннет Аккерман, Дэвид Претти, Саймон Форстер, Джек Мэк, Маркус Цонг и Скрэп Принцесс.

Перевод и вёрстка были произведены:

[Roleplaying News Russian](#) и [PnPRPG.RU](#)

