

СМЯТЕНИЕ УМОВ

ПРАВИЛА ДЛЯ 5 РЕДАКЦИИ D&D

ПО СТРАХУ, УЖАСУ И БЕЗУМИЮ

Всепоглощающий кошмар и хрупкость человеческого разума ужасны. В Dungeons & Dragons в правилах для кампании Равенлофт есть история, включающая специальные правила для страха и ужаса, а пятое издание Книги Мастера содержит дополнительные правила безумия и оценки способности Здравомыслия. Эти разделы всегда являлись лишь сносками или дополнениями, а не полноценными правилами системы, которые могли бы управлять видами ужасных историй, на которые они ссылаются.

Troubled Minds Sterling Vermin Adventuring Company - это полный набор правил, предназначенных для придания тем ужаса и безумия вашим кампаниям D&D 5e. Эти правила включают некоторые элементы, уже существовавшие раньше в AD&D и D&D 5e, а также оригинальные механики и тематические улучшения. Хотя эти правила были написаны с целью использования в готическом ужастике, они могут быть адаптированы к другим жанрам ужаса, просто изменив то, какие события должны вызывать спасброски Здравомыслия.

НОВЫЙ ПАРАМЕТР: ЗДРАВОМЫСЛИЕ

Здравомыслие измеряет ваше психическое состояние и способность оставаться спокойным и собранным.

Проверки здравомыслия. Проверки Здравомыслия являются необычными, поскольку умственная стабильность, используемая в основном как пассивное сопротивление против потерь самоконтроля и ясности ума, легко ломается при столкновении с неизведанным и сверхъестественным. ГМ может потребовать проверку здравомыслия при попытке выполнить следующие задачи:

- Длительное пребывание в изоляции или бесчеловечных условиях
- Попытки понять бред сумасшедшего
- Распознать безумие в других

Спасброски здравомыслия. Спасброски обычно совершаются против одного из следующих эффектов: страх, ужас или безумие. Каждый из этих типов спасбросков имеет свои триггеры, описанные ниже. Кроме того Мастер может создавать дополнительные триггеры для своей игры, на своё усмотрение.

СТРАХ И УЖАС

Страх. Для сохранения героем рассудка Мастер может попросить совершить спасбросок Здравомыслия при следующих условиях:

- Когда вы впервые видите аберрации, нежить или демона
- Когда вы видите смерть надёжного союзника или любимого друга
- Когда вы встречаете ужасное или гротескное существо

Сл спасброска против страха варьируется в зависимости от события, которое к нему привело, но обычно имеет диапазон от 10 до 14. Стандартная Сл для сохранения вменяемости против страха равна 12. Если вы провалили спасбросок против страха, бросьте 1d6 и обратитесь к следующей таблице, чтобы определить, вашу реакцию.

Реакции страха

d6

1-2	Бой	Вы немедленно вступаете в бой с тем, что является источником вашего страха. Вы не можете совершать иных действий, кроме как непрерывно атаковать его, и не можете использовать движение, чтобы отойти от него дальше, чем это необходимо для атак. Этот эффект длится 1 минуту.
3-4	Бегство	Вы должны использовать каждый свой ход, чтобы бежать как можно дальше от источника вашего страха. Вы должны использовать действие Рывок, если видите предмет своего страха, или же действие Спрятаться, если потеряли его из вида. Этот эффект длится 1 минуту.
5-6	Ступор	Ваша скорость становится равной 0, и вы получаете помеху на всех бросках и проверках способностей. Вы можете повторять спасбросок в конце каждого хода, оканчивая эффект при успехе. В противном случае он длится 1 минуту.

Ужас. Когда персонаж сталкивается с кошмарным открытием или видит что-то, что противоречит его видению картины мира, он должен преуспеть в спасброске от ужаса. ГМ может потребовать совершить спасбросок Здравомыслия против ужаса при выполнении одного из следующих условий:

- Когда вы совершаете ужасное и важное открытие или обнаруживаете злое предзнаменование
- Когда вы обнаружите, что вы одиноки против мощной и злонамеренной сверхъестественной силы
- Когда вы видите, что вся ваша партия побеждена руками сверхъестественных существ

Сл спасброска против ужаса варьируется, как правило, от 12 до 16. Стандартная Сл для сохранения рассудка против ужаса равна 14.

Когда вы преуспеваете в спасброске Здравомыслия против ужаса, это означает что ваш разум оказался способен пережить подавляющий ужас момента. Если же вы терпите неудачу, то должны совершить бросок по таблице реакций страха для определения вашего состояния. Если вы проваливаете спасбросок против ужаса на 5 или более единиц, вы также получаете краткосрочное безумие.



БЕЗУМИЕ

Безумие. Спасброски от безумия редки и как правило являются последствиями экстремальных ужасов, которым вы подвергаетесь. Примеры событий, которые могут потребовать спасбросок против безумия включают в себя:

- Вы совершили отвратительный поступок, идущий глубоко против ваших убеждений и моральных принципов
- Вы читаете том, что даёт вам представление о безумных внешних мирах
- Вы подвергались пыткам или изоляции от любого контакта с людьми в течение длительного периода времени

Сл спасброска против безумия обычно равна 16. Если вы проваливаете спасбросок, вы получите малое безумие. В случае провала на 4 единицы и более, вы получаете большое безумие.

В обоих случаях обратитесь к следующим таблицам, чтобы определить безумие какого типа вы приобрели.

Диаграмма малого безумия

d8 Малое безумие

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | Зависимость |
| 2 | Амнезия |
| 3 | Хрупкий ум |
| 4 | Заикание |
| 5 | Нервозность |
| 6 | Навязчивая идея |
| 7 | Суеверия |
| 8 | Танатофобия |

Зависимость. Когда вы получаете это малое безумие, вы или ваш Мастер должны определить какое-либо вещество или поведение, к которым вы пристрастились. Всякий раз, когда вы испытываете стресс или ограничения, вы должны добиться успеха в спасброске Здравомыслия (Сл 12) или сделать всё, что в ваших силах, для того, чтобы как можно скорее побаловать свою зависимость. Каждый раз, когда вы преуспеваете в этом спасброске, Сл следующего спасброска кумулятивно увеличивается на 1. Сл сбрасывается до 12 после того как вы удовлетворите своё пристрастие.

Амнезия. Вы теряете все воспоминания, бывшие у вас до этого момента.

Хрупкий ум. Ваш ум ослаблен тем, что вы видели. Здравомыслие уменьшено на 2 балла, пока у вас есть это малое безумие.

Заикание. Вам крайне трудно говорить. Каждый раз, когда вы хотите что-то сказать, вы должны добиться успеха в проверке Здравомыслия (Сл 12). Вы должны преуспеть в этой способности, чтобы наложить заклинание с вербальным компонентом.

Нервозность. Вы получаете помеху на все броски против страха и ужаса и все спасброски против испуганного состояния.

Навязчивая идея. Когда вы получаете это малое безумие, вы или ваш Мастер должны определить, что является предметом вашей одержимости. Всякий раз, когда возникает возможность преследовать или фокусироваться на предмете вашей навязчивой идеи, вы должны добиться успеха в спасброске Здравомыслия (Сл 12) или с неудержимым упорством отдаваться своей одержимости в течение часа, в течение которого у вас есть помеху во всех проверках умений, которые требуют внимания к теме, отличной от вашей навязчивой идеи, не можете поддерживать концентрацию на заклинаниях, если те не нацелены на предмет вашей одержимости и не можете вести разговор по другому вопросу, кроме вашей навязчивой идеи.

Суеверие. Каждый раз, когда вы впервые сталкиваетесь с

абберацией, небожителем, феей, демоном или нежитью, вы должны преуспеть в спасброске (Сл 12), или ГМ даст вам ложную информацию, которую вы будете считать истиной.

Танатофобия. Когда вы начинаете свой ход имея меньше половины от вашего максимума хитов, вы должны сделать спасбросок Здравомыслия (Сл 12) против эффектов страха. Преуспеете вы или терпите неудачу, вам не нужно снова делать этот спасбросок ещё 10 минут.

Диаграмма большого безумия

d6 Большое безумие

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Бред |
| 2 | Галлюцинации |
| 3 | Бессонница |
| 4 | Нарциссизм |
| 5 | Неуравновешенность |
| 6 | Агрессивность |

Бред. Когда вы получаете это большее безумие, бросьте 1d4 по таблице ниже. Всякий раз, когда вы делаете проверку способности, используя навыки Проницательность, Анализ, или Внимательность, вы должны добавить модификатор Здравомыслия вместо обычного модификатора способности, если модификатор способности Здравомыслия меньше этого числа. При этом Мастер может дать вам ложную информацию, связанную с одной из ваших бредовых идей. Вы абсолютно уверены в них, и не можете быть убеждены, что эта информация является ложной.

d4

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1 | Паранойя | Вы постоянно видите доказательства заговоров против тебя. |
| 2 | Мания величия | Вы уверены в собственном величии настолько, что можете даже полагать, у вас есть сверхъестественные способности или вы избраны свыше. |
| 3 | Религиозность | Все что творится в мире - это результат противостояния между силами вашего бога его врага (Бога и Дьявола и т.п). |
| 4 | Мнительность | Вы интерпретируете все высказывания и события в свой адрес, будучи уверенным что они адресованные конкретно вам. |

Галлюцинации. Вы видите то, чего нет. У вас есть помеха на все спасброски против иллюзий. После каждого длительного отдыха вы должны сделать три спасброска подряд (Сл 14). За каждый провал Мастер может дать вам ложную сенсорную информацию без указания, что она ложна, в любой момент до вашего следующего длительного отдыха.

Бессонница. Прежде чем начать длительный отдых, вы должны добиться успеха в проверке Здравомыслия (Сл 12) или вы получаете преимущества лишь короткого отдыха и будете вынуждены ждать 24 часа, прежде чем снова попытаться начать длительный отдых.

Нарциссизм. Когда вы хотите выполнить действие, не нацеленное на прямую пользу вам, вы должны совершить спасбросок Здравомыслия (Сл 14), или вы не сможете совершить его.

Неуравновешенность. То, что осталось от вашей вменяемости висит на волоске. Ваше Здравомыслие уменьшается на 4 очка, пока у вас есть это безумие.

Агрессивность. Всякий раз, когда вы могли бы разрешить ситуацию с помощью насилия, вы должны совершить спасбросок Здравомыслия (Сл 14) или впасть в ярость на 10 минут. В этом состоянии вы невосприимчивы к очарованию и испугу и должны

пытаться разрешить возникающую ситуацию с помощью насилия, и никак иначе.

Вопросы психического здоровья и развлечения

Эти правила были разработаны для моделирования того, как проблемы психического здоровья используются в страшных историях и более конкретно моделировать уменьшенное чувство общности и самоопределения, распространённое в жанре ужасов. Эти правила никоим образом не предназначены для освещения проблем психического здоровья или для точного отражения любых психических состояний.

Troubled Minds by

[/u/coolgamertagbro](#)

<http://sterlingvermin.com/>

Art Credits in Order of Appearance

"Cleric of Madness" by Mitch Cotie

"Shadow of the Mad King - Concept Art 1" by Guildwars 2

"Evil Wizard" by Joya Filomena

Перевод и вёрстка - Айвендил

24.06.2017

Гильдия Вольных Переводчиков

