



## Скверна

### Адаптация правил по скверне для пятой редакции D&D.

В глубинах подземелий хранятся артефакты, являющиеся настоящим средоточием зла. Они способны извратить саму суть тех, кто окажется поблизости. Даже самые праведные не защищены от влияния скверны.

Проклятые земли могут разрушить разум и сломить волю путешественника. Тот, кто решает остаться на ночь в таких местах, фактически сам приглашает тьму в свои сны.

Этот набор правил, заимствующий некоторые элементы из "Heroes of Horror", позволит вам передать эффект влияния темных сил на искателей приключений и сделать путешествие по проклятым землям более атмосферным.

Если персонаж завершает длительный отдых рядом с сильным источником темной магии, он должен совершить спасбросок Мудрости. В таблице ниже указана сложность спасброска, она зависит от степени Осквернения и близости к источнику порчи. При провале персонаж получает 1 очко Осквернения. Когда степень Осквернения повышается (со слабой до средней, со средней до сильной), совершите бросок к8 для того, чтобы определить эффект Осквернения соответственно таблице. Эффекты складываются, если персонаж получает новую степень Осквернения.

Они исчезают, если степень Осквернения персонажа понижается (со средней до слабой, со слабой до нуля). Если персонаж получает 12 и более очков Скверны, ДМ решает, умирает ли персонаж мгновенно или сходит с ума, становясь подконтрольным Мастеру NPC. Персонаж с 12 и более очками Скверны не может быть оживлен или возвращен под контроль игрока, пока показатель Скверны не опустится ниже 12-ти.

Скверна может исчезнуть естественным путем, если персонаж находится достаточно далеко от ее источника, уменьшаясь на 1 пункт за каждую неделю отдыха. Также заклинание Малое Восстановление может исцелить 1 очко Скверны, а Высшее Восстановление исцеляет 1d4.

Таблица степеней Осквернения

	Нет (0 очков)	Слабое (1-2 очка)	Среднее (3-8 очков)	Сильное (9-11 очков)	Смерть/безумие (12+ очков)
<b>Сложность</b> (5 миль)	10	12	14	18	-
<b>Сложность</b> (1 миля)	12	14	18	22	-
<b>Сложность</b> (500 футов)	14	18	22	25	-

Эффект осквернения вполне может быть вызван даже травмой. При желании Мастер может создать ужасающих существ, чьи атаки будут заражать персонажей скверной, магические предметы, отравляющие носителя, и книги, оскверняющее того, кто их прочтет.



Таблица эффектов Осквернения

к8	Слабое Осквернение	Среднее Осквернение	Сильное Осквернение
1	Галлюцинации	Гнойные язвы	Горб
2	Стяжательство	Моральный упадок	Садизм
3	Мания	Рассеянность	Иссохшая плоть
4	Кашель	Трусость	Паранойя
5	Доверчивость	Гнилые суставы	Метка проклятого
6	Безрассудство	Паразиты	Сломленная воля
7	Запах смерти	Хроническая усталость	Теневой взор
8	Легкая фобия	Средняя фобия	Сильная фобия

## Эффекты Осквернения

Многие из следующих эффектов могут влиять на характеристики персонажа, но самое интересное это вплетать их в повествование и ролевую игру. Подумайте, как эти эффекты могут повлиять на социальные сцены и поведение персонажей. Не бойтесь напоминать игрокам о воздействии Скверны, особенно когда это может повлиять на ход событий.

**Безрассудство.** Вы ведете себя безрассудно в опасных ситуациях. Первая атака по вам в начале любого боя совершается с преимуществом.

**Галлюцинации.** Странные видения и жуткий шепот отвлекают ваше внимание. Вы получаете помехи на проверки Мудрости (Внимательности).

**Гнилые суставы.** Ваши суставы стремительно изнашиваются, а ткани подвержены дегенерации. Вы получаете помеху на проверки навыков (Ловкость).

**Гнойные язвы.** Все ваше тело покрывают язвы, которые начинают гноиться во время физических нагрузок. Вы совершаете с помехой проверки навыков (Сила).

**Горб.** Ваш позвоночник изогнулся, превратившись в горб. Вы совершаете с помехой проверки навыков (Ловкость) и спасброски Ловкости.

**Доверчивость.** Вы становитесь излишне доверчивым и верите всем на слово. Вы совершаете с помехой броски Мудрости (Проницательности).

**Запах смерти.** Ваше тело начало издавать отвратительный запах разлагающейся плоти. Вы совершаете проверки Харизмы (Убеждения) с помехой.

**Иссохшая плоть.** Вы выглядите так, словно кто-то просто натянул кожу на скелет. Вы совершаете с помехой проверки навыков (Харизма) и спасброски Харизмы.

**Кашель.** Вы страдаете от внезапных приступов кашля, которые не можете контролировать. Вы совершаете с помехой броски Ловкости (Скрытность).

**Легкая фобия.** Вы приобретаете легкую фобию существ определенного типа на выбор Мастера. В первом раунде боя с этими существами вы напуганы.

**Мания.** У вас появляется некая мания на выбор Мастера. Например, это может быть непреодолимое желание сортировать всю добычу или тщательно мыться после каждого сражения. Короткий отдых занимает у вас в полтора раза больше времени.

**Метка проклятого.** Темное проклятие, наложенное на вас, ослабляет любую божественную энергию. Все хиты, которые вы восстанавливаете от заклинаний, уменьшаются вдвое.

**Моральный упадок.** Ваше отношение к миру меняется под влиянием тьмы, которая окружает вас. Ваше мировоззрение меняется на противоположное или приближается ко Злому. Доброе может стать Нейтральным. Нейтральное - Злым. Законное - Хаотичным. Хаотичное - Законным. Мастер выбирает, как именно оно изменится, и сообщает об этом только игроку.

**Паразиты.** Черви-паразиты заражают ваш организм. Количество здоровья, восстанавливаемое бросками костей хитов, уменьшается вдвое.

**Паранойя.** Вы больше не доверяете даже своим союзникам. Вы не считаетесь "дружественным" существом ни для кого, и сами не считаете "дружественными" других существ. Все ваши благотворные заклинания могут быть направлены только на себя.

**Рассеянность.** Вас легко сбить с мысли, ваш разум затуманен. Вы совершаете с помехой проверки навыков (Интеллект).

**Садизм.** Вы страдаете от стремления причинять боль беззащитным. Если любое существо в поле вашего зрения оказывается недееспособным (друг или враг), вы должны потратить свой ход, чтобы переместиться к нему и атаковать, если это возможно.



**Сильная фобия.** Вы приобретаете сильную фобию существ определенного типа на выбор Мастера. Когда вы начинаете бой с этими существами, вы становитесь испуганным на 1 минуту и должны совершить спасбросок Мудрости (Сл. 10 + ваши очки Скверны). При провале вы становитесь ошеломленным. Вы можете повторять спасбросок в конце каждого своего хода.

**Сломленная воля.** Ваша воля была сломлена, ваш разум теперь уязвим. Вы совершаете с помехой проверки навыков (Мудрость) и спасброски Мудрости.

**Средняя фобия.** Вы приобретаете среднюю фобию существ определенного типа на выбор Мастера. Когда вы начинаете бой с этими существами, вы должны совершить спасбросок Мудрости (Сл. 10 + ваши очки Скверны). При провале вы становитесь испуганным на 1 минуту.

**Стяжательство.** Вы вынуждены собирать все, что кажется вам мало-мальски ценным. Вы забиваете свой рюкзак разным хламом до тех пор, пока способны его поднять.

**Теневой взор.** Ваши глаза становятся черными и пустыми, а зрачки светятся зеленым огнем. Вы получаете Темное зрение на 60 фт., но также получаете и Светобоязнь. Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

**Трусость.** Вы нерешительны и вас легко напугать. Вы получаете помехи на броски инициативы.

**Хроническая усталость.** Ваше тело с трудом выдерживает физические нагрузки. Если вы не останавливаетесь на короткий или длительный отдых сразу после боя, который длился более 1 минуты, вы получаете 1 степень истощения.



Перевод и верстка русскоязычной версии PDF  
предоставлена проектом «Random Rules».  
<https://vk.com/rrules>

Поддержать переводчиков вы можете на:  
<https://www.patreon.com/randomrules>



## Critical Role:

Prominent voice actor Matthew Mercer plays Dungeon Master to a group of fellow voice actors, bringing epic D&D adventures to life in front of a live audience on Twitch of up to 250,000 unique viewers every week. These talented artists from favorite video games and television shows effortlessly weave together action, drama and comedy to create a unique experience that embodies what every gamer loves about role playing games.

Critical Role is more than just a regular pen and paper RPG. It is truly an immersive, global experience for players and fans alike, one that highlights the humor and adrenaline-pumping action that roleplaying games can offer. Come experience it every Thursday at 7pm Pacific time at [www.twitch.tv/geekandsundry](http://www.twitch.tv/geekandsundry), or at [Geekandsundry.com](http://Geekandsundry.com)!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2018 by Matthew Mercer and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.