

МАНЬЯК

Безумие — это не проклятие, а инструмент. Тот, кто слышит голоса, видит то, что скрыто, и чувствует пульс самой реальности, может заставить мир танцевать под свою дурную мелодию.

Разум как оружие

Маньяки — личности, чей разум разрушен или изменён до неузнаваемости. Одни стали жертвами проклятий древних богов безумия, другие — подверглись воздействию энергий Дальних Пределов, третьи — пережили настолько ужасные травмы, что их психика сломалась. Вместо того чтобы пасть жертвой безумия, они научились использовать его как оружие. Их сознание постоянно балансирует на грани, и они видят реальность искажённой, что даёт им необычные способности: они замечают то, что скрыто от нормальных глаз, внушают свои галлюцинации другим, или впадают в неконтролируемую ярость. Маньяки непредсказуемы, опасны как для врагов, так и для союзников, но их сила неоспорима.

Создание маньяка

При создании маньяка ответьте на вопросы: что сломало ваш разум? Были ли вы подвергнуты магическому эксперименту, прокляты божеством безумия или просто пережили ужас, который стёр грань между реальностью и кошмаром? Как вы относитесь к своему состоянию — принимаете его, боретесь с ним или наслаждаетесь им? Ваше безумие — это источник силы, но каждый раз, когда вы используете его, вы рискуете потерять контроль.

Ниже представлена **полная таблица развития класса «Маньяк»** с I по 20 уровень. В ней указаны общие для класса умения, а также особенности каждого подкласса (Формы безумия) на соответствующих уровнях. Очки безумия рассчитываются по формуле: **уровень маньяка + модификатор Харизмы** (минимум 1).

Таблица развития класса «Маньяк»

Уровень	Бонус мастерства	Общие особенности класса	Особенности подкласса
1	+2	Безумная устойчивость, Очки безумия, Безумное зрение	—
2	+2	Непредсказуемый выпад, Психическая защита	—
3	+2	Нестабильность	Выбор Формы безумия (Шизофрения / Биполярное расстройство / Гиперагрессия / Паранойя) — Шизофрения: Расколотый разум — Биполярное: Смена фаз

Уровень	Бонус мастерства	Общие особенности класса	Особенности подкласса
			<ul style="list-style-type: none"> — Гиперагрессия: Неистовство — Паранойя: Подозрительность
4	+2	Увеличение характеристик	—
5	+3	Дополнительная атака	—
6	+3	—	<ul style="list-style-type: none"> Шизофрения: Голоса Биполярное: Контролируемый цикл Гиперагрессия: Безжалостность Паранойя: Ловушка разума
7	+3	Устойчивость безумия	—
8	+3	Увеличение характеристик	—
9	+4	Мастерство безумия (заклинание 1 ур.)	—
10	+4	—	<ul style="list-style-type: none"> Шизофрения: Воплощённый кошмар Биполярное: Импульсивность Гиперагрессия: Кровавая лихорадка Паранойя: Безопасное место
11	+4	Непредсказуемость	—
12	+4	Увеличение характеристик	—
13	+5	Обновление безумия (восстановление 1 к4 очков после короткого отдыха) Мастерство безумия (заклинание 3 ур.)	—

Уровень	Бонус мастерства	Общие особенности класса	Особенности подкласса
14	+5	—	Шизофрения: Раздвоение Биполярное: Маниакальная ярость Гиперагрессия: Неудержимый Паранойя: Параноидальная защита
15	+5	Психическое обновление	—
16	+5	Увеличение характеристик	—
17	+6	Превосходное безумие Мастерство безумия (заклинание 5 ур.)	—
18	+6	—	Шизофрения: Безумная реальность Биполярное: Эйфория и отчаяние Гиперагрессия: Берсерк Паранойя: Враг повсюду
19	+6	Увеличение характеристик	—
20	+6	Апофеоз безумия	—

Пояснения к таблице

- **Общие особенности** — умения, которые получает каждый маньяк независимо от выбранной Формы безумия.
- **Особенности подкласса** — умения, уникальные для каждой Формы безумия. Они даются на уровнях 3, 6, 10, 14 и 18.
- **Увеличение характеристик** — стандартное для D&D 5e: на 4, 8, 12, 16 и 19 уровнях вы можете увеличить одну характеристику на 2 или две на 1.
- **Мастерство безумия** (9, 13, 17 уровни): вы получаете возможность тратить очки безумия для использования заклинаний иллюзии или очарования. На 9 уровне — заклинание 1 уровня, на 13 — до 3 уровня, на 17 — до 5 уровня.

- **Очки безумия:** максимальное количество = уровень маньяка + модификатор Харизмы. Восстанавливаются после длительного отдыха. На 13 уровне появляется возможность восстановить 1к4 очков после короткого отдыха (не более половины максимума). На 15 уровне — способность «Психическое обновление» может восстановить очки в бою.

- Ниже представлены **две таблицы:** первая — с подробным описанием **общих особенностей класса «Маньяк»** на всех уровнях, вторая — с описанием **особенностей каждого подкласса (Формы безумия)** на уровнях их получения.

- **Таблица 1. Общие особенности класса «Маньяк»**

Уровень	Особенность	Описание
1	Безумная устойчивость	Вы имеете преимущество на спасброски от состояния испуга и очарования . Вы не можете быть усыплены магией, если только не желаете этого.
1	Очки безумия	У вас есть количество очков безумия, равное уровню маньяка + модификатор Харизмы (минимум 1). Очки тратятся на активацию некоторых способностей. Восстанавливаются после длительного отдыха . Если вы тратите последнее очко , совершите спасбросок Мудрости Сл 12; при провале получаете 1 уровень безумия (см. таблицу эффектов безумия).
1	Безумное зрение	Бонусным действием потратьте 1 очко безумия , чтобы на 1 минуту видеть невидимых существ и объекты в пределах 30 футов, видеть в магической тьме и чувствовать эмоции существ. Количество использований = модификатор Харизмы (мин. 1), восстанавливается после длительного отдыха.
2	Непредсказуемый выпад	При атаке оружием можете потратить 1 очко безумия , чтобы добавить 1к6 психического урона (решение после броска атаки). Также можете потратить 2 очка , чтобы совершить одну дополнительную атаку в рамках действия Атака (1 раз в ход).
2	Психическая защита	Реакцией при получении психического урона потратьте 1 очко безумия для сопротивления этому урону. Реакцией при спасброске от ментального эффекта потратьте 1 очко , чтобы добавить модификатор Харизмы к результату.

Уровень	Особенность	Описание
3	Нестабильность	В начале своего хода в бою можете потратить 1 очко безумия , чтобы получить до конца хода: +10 футов скорости, преимущество на следующую атаку или +1к4 к проверке характеристики. Если не тратите очко, совершите спасбросок Мудрости Сл 12; при провале получите 1 уровень безумия .
4	Увеличение характеристик	Увеличьте одну характеристику на 2 или две на 1.
5	Дополнительная атака	Совершая действие Атака, вы можете атаковать дважды вместо одного.
7	Устойчивость безумия	Преимущество на спасброски против эффектов долгосрочного безумия. Один раз в день, когда вы получаете уровень безумия, можете реакцией не получать его.
8	Увеличение характеристик	Увеличьте одну характеристику на 2 или две на 1.
9	Мастерство безумия (1 ур.)	Вы изучаете одно заклинание 1 уровня из школ иллюзии или очарования. Можете использовать его, потратив количество очков безумия, равное уровню заклинания + 1 (минимум 1). Харизма — базовая характеристика.
11	Непредсказуемость	Один раз между короткими отдыхами вы можете заменить результат броска атаки или спасброска на 10 . Можете потратить 2 очка безумия , чтобы использовать это снова.
12	Увеличение характеристик	Увеличьте одну характеристику на 2 или две на 1.
13	Обновление безумия	После короткого отдыха можете восстановить 1к4 очков безумия (не более половины максимума).
13	Мастерство безумия (3 ур.)	Вы изучаете второе заклинание (до 3 уровня) из школ иллюзии или очарования. Правила использования те же.

Уровень	Особенность	Описание
15	Психическое обновление	Один раз в день, когда вы тратите последнее очко безумия, совершите спасбросок Мудрости Сл 15. При успехе восстановите 2к4+2 очка безумия.
16	Увеличение характеристик	Увеличьте одну характеристику на 2 или две на 1.
17	Превосходное безумие	Потратив 3 очка безумия до броска атаки, увеличиваете критический диапазон на 1 (до 19–20) на 1 минуту. Не суммируется.
17	Мастерство безумия (5 ур.)	Вы изучаете третье заклинание (до 5 уровня) из школ иллюзии или очарования.
19	Увеличение характеристик	Увеличьте одну характеристику на 2 или две на 1.
20	Апофеоз безумия	Максимум очков безумия увеличивается на 10 . Один раз в день вы можете на 1 минуту игнорировать помехи и иметь преимущество на все атаки, спасброски и проверки; после этого получаете 5 уровней безумия . Вы получаете иммунитет к психическому урону .

•

• **Таблица 2. Особенности подклассов (Формы безумия)**

• **Форма: Шизофрения**

Уровень	Особенность	Описание
3	Расколотый разум	Преимущество на спасброски против чтения мыслей и локации. Действием потратьте 2 очка безумия , чтобы создать иллюзорного двойника (1 хит, 1 мин.). Бонусным действием перемещайте двойника на 30 футов. Из позиции двойника можно атаковать, тратя дополнительно 1 очко безумия за действие. Реакцией можно поменяться с двойником местами при попадании по нему.

Уровень	Особенность	Описание
6	Голоса	Вы не можете быть застигнуты врасплох. Один раз между короткими отдыхами при спасброске потратьте 1 очко безумия , чтобы добавить 1к4 к результату (после броска).
10	Воплощённый кошмар	Действием потратьте 3 очка безумия , чтобы создать иллюзорное существо (параметры призрака или ужаса, хиты = 5 × уровень маньяка, психические атаки). Требуется концентрации, длится 1 минуту. Управляется бонусным действием.
14	Раздвоение	Действием потратьте 4 очка безумия , чтобы создать двух двойников (как на 3 уровне). Можете перемещаться между ними реакцией при получении урона.
18	Безумная реальность	Один раз в день действием потратьте 5 очков безумия , чтобы изменить реальность в радиусе 30 футов на 1 минуту (эффект, подобный <i>желанию</i> , но только иллюзорный или психический). Требуется концентрации. После использования получаете 1 уровень истощения.

•

• **Форма: Биполярное расстройство**

Уровень	Особенность	Описание
3	Смена фаз	В начале хода выбираете фазу: Мания или Депрессия . Нельзя выбрать ту же фазу два хода подряд. Мания : +10 фт скорости, преимущество на спасброски Ловкости, помеха на спасброски Мудрости; один раз в ход +1к6 психического урона. Депрессия : сопротивление психическому урону, преимущество на спасброски Мудрости, помеха на спасброски Ловкости, -10 фт скорости; реакцией уменьшаете урон на 1к8.

Уровень	Особенность	Описание
6	Контролируемый цикл	Один раз в день действием потратьте 2 очка безумия , чтобы принудительно сменить фазу, игнорируя чередование. При смене: в Мании получаете временные хиты = уровень + Харизма; в Депрессии восстанавливаете 1к6 + Харизма хитов.
10	Импульсивность	В фазе Мании получаете одну дополнительную атаку в рамках действия Атака. В фазе Депрессии имеете преимущество на спасброски от состояний (испуг, очарование, паралич и т.п.).
14	Маниакальная ярость	Бонусным действием потратьте 3 очка безумия , чтобы на 1 минуту получить эффекты обеих фаз одновременно. В конце каждого хода спасбросок Мудрости Сл 15, иначе теряете контроль (атакуете ближайшую цель).
18	Эйфория и отчаяние	Один раз в день при смене фазы все существа по вашему выбору в радиусе 30 футов совершают спасбросок Мудрости. При провале в фазе Мании: испуг и 6к10 психического урона; в фазе Депрессии: ошеломление и 6к10 психического урона.

-

- **Форма: Гиперагрессия**

Уровень	Особенность	Описание
3	Неистовство	Бонусным действием войдите в неистовство на 1 минуту: преимущество на атаки оружием, сопротивление дробящему, рубящему, колющему урону от немагических атак, добавление Харизмы к урону. В конце хода получаете 1 уровень безумия , если не убили существо в этом ходу. Количество использований: 2 (на 3 уровне), увеличивается на 6, 10, 14, 18.

Уровень	Особенность	Описание
6	Безжалостность	В неистовстве критические попадания наносят дополнительный урон, равный вашему уровню. При убийстве существа реакцией совершите одну дополнительную атаку.
10	Кровавая лихорадка	В неистовстве в начале хода получаете временные хиты = модификатор Харизмы (мин. 1). Можете потратить 2 очка безумия , чтобы совершить дополнительную атаку в рамках действия Атака (1 раз в ход).
14	Неудержимый	В неистовстве вы не можете быть парализованы, опутаны, сбиты с ног или ошеломлены. Действием потратьте 3 очка безумия , чтобы совершить одну атаку: при попадании +5к10 психического урона и цель оглушается (спасбросок Телосложения).
18	Берсерк	При входе в неистовство можете потратить 4 очка безумия , чтобы не тратить бонусное действие и не получать уровней безумия за убийства. Один раз в день при падении до 0 хитов реакцией остаётесь на 1 хите и входите в неистовство. После этого получаете 1 уровень истощения.

-

- **Форма: Паранойя**

Уровень	Особенность	Описание
3	Подозрительность	Вы не можете быть застигнуты врасплох. Преимущество на проверки Проницательности и Внимательности. Можете потратить 1 очко безумия , чтобы определить, есть ли в пределах 60 футов существо с враждебными намерениями.
6	Ловушка разума	Когда существо пытается прочитать ваши мысли или наложить ментальный эффект, реакцией потратьте 2 очка безумия , чтобы заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале: 4к8 психического урона и испуг на 1 минуту.

Уровень	Особенность	Описание
10	Безопасное место	Действием потратьте 3 очка безумия , чтобы создать в радиусе 30 футов область радиусом 20 футов на 1 минуту. Вы и выбранные существа получают преимущество на спасброски и могут реакцией получить +5 к КД против одной атаки. Врагам область — труднопроходимая.
14	Параноидальная защита	Базовая КД увеличивается на 2, если вы не носите тяжёлую броню. Один раз между короткими отдыхами, когда вы совершаете спасбросок, вы можете считать его автоматически успешным (если не оглушены и не без сознания).
18	Враг повсюду	Действием потратьте 5 очков безумия , чтобы все выбранные существа в радиусе 60 футов начали видеть друг друга врагами. В течение 1 минуты в начале хода спасбросок Мудрости; при провале существо должно атаковать ближайшую цель.

- Эти таблицы охватывают все особенности класса «Маньяк» с 1 по 20 уровень, включая четыре подкласса. Каждое умение представлено кратко, но с сохранением ключевых цифр и механик.
- Ниже представлено краткое объяснение механики **уровней безумия**: как они накапливаются, какие дебаффы накладывают, как снимаются и как класс с подклассами взаимодействуют с этой системой по мере развития.

• Что такое уровни безумия

Уровни безумия — это ресурс негативных эффектов, которые накапливаются на маньяке, когда он слишком сильно полагается на своё безумие или теряет контроль. Они отражают ухудшение психического состояния персонажа.

Как получить уровень безумия

1. **Трата последнего очка безумия.** Когда вы тратите последнее доступное очко, вы совершаете спасбросок Мудрости Сл 12. При провале получаете **I уровень**.
2. **Нестабильность (3 уровень).** В начале своего хода в бою, если вы не тратите очко безумия на бонус, вы совершаете спасбросок Мудрости Сл 12. При провале получаете **I уровень**.
3. **Гиперагрессия — Неистовство.** В конце каждого хода в неистовстве вы получаете **I уровень**, если в этом ходу не убили враждебное существо.
4. **Другие эффекты.** Некоторые способности подклассов или высокоуровневые умения могут намеренно давать уровни безумия (например, Апофеоз безумия на 20 уровне даёт 5 уровней).

Таблица эффектов (дебаффов)

Уровни суммируются: если у вас накопилось, скажем, 3 уровня, вы испытываете эффекты 1, 2 и 3 одновременно.

Уровень	Эффект
1	Вы слышите назойливый шёпот. Помеха на проверки Внимательности и Проницательности.
2	Руки дрожат. Помеха на броски атаки оружием.
3	Галлюцинации. Помеха на спасброски от испуга и очарования.
4	Потеря контроля над телом. Скорость уменьшается на 10 футов .
5	Агрессивный приступ. В начале хода спасбросок Мудрости Сл 10 , иначе вы должны действием атаковать ближайшее существо (дружественное или враждебное).
6	Разрыв с реальностью. Вы получаете состояние ошеломления на 1 минуту.

Примечание: Если вы получаете повторно тот же уровень, эффект не накладывается повторно, но уровень остаётся (для целей снятия и дальнейшего накопления).

Как снять уровни безумия

- **Длительный отдых:** после завершения длительного отдыха **все** уровни безумия снимаются автоматически.
 - **Короткий отдых:** вы можете попытаться снять **один** уровень. Совершите спасбросок Мудрости со **Сл 10 + количество текущих уровней безумия**. При успехе один уровень исчезает. Можно пробовать несколько раз за разные короткие отдыхи, но за один отдых — только одну попытку.
-

Развитие управления безумием с уровнем

По мере роста класса маньяк получает инструменты, которые позволяют лучше контролировать безумие, использовать его в своих интересах или даже обращать негатив в преимущество.

Общие особенности класса, влияющие на безумие

Уровень	Особенность	Влияние на механику безумия
1	Очки безумия (риск при последнем очке)	Основа накопления.
3	Нестабильность	Дополнительный источник уровней, но также возможность получать бонусы, тратя очки.
7	Устойчивость безумия	Преимущество на спасброски против долгосрочного безумия. Один раз в день можно реакцией отменить получение уровня.
11	Непредсказуемость	Позволяет заменять броски на 10, что помогает проходить спасброски от получения уровней (например, от Нестабильности).
13	Обновление безумия	Восстановление части очков безумия после короткого отдыха — уменьшает риск остаться без очков и вынужденно получать уровни.
15	Психическое обновление	Шанс восстановить очки в бою, когда вы на нуле — позволяет избежать принудительного спасброска от траты последнего очка.
20	Апофеоз безумия	Даёт +10 очков безумия (огромный запас), но при использовании финальной силы даёт 5 уровней безумия — сознательный риск.

Влияние подклассов на механику безумия

Подклассы предлагают уникальные способы взаимодействия с уровнями безумия: либо усугубляют их, либо дают способы игнорировать или даже использовать их как ресурс.

Шизофрения

- **Не добавляет новых способов получения уровней**, но и не даёт защиты от них.
- **Расколотый разум (3), Раздвоение (14)** — использование двойников отвлекает внимание и позволяет избегать опасностей, что косвенно снижает необходимость рисковать.
- **Безумная реальность (18)** — даёт мощный эффект, но после использования даёт **I уровень истощения**, что не связано напрямую с уровнями безумия, но добавляет ещё один ресурс истощения.

Биполярное расстройство

- **Смена фаз (3)** — не даёт уровней безумия, но требует чередования фаз.
- **Маниакальная ярость (14)** — во время действия вы получаете преимущества обеих фаз, но в конце каждого хода — **спасбросок Мудрости Сл 15**, при провале теряете контроль (это не уровень безумия, но похожий эффект потери контроля). Сама способность не накапливает уровни безумия.
- **Эйфория и отчаяние (18)** — мощный взрыв, но не связан с уровнями безумия.

Гиперагрессия — самый опасный подкласс в плане накопления безумия

- **Неистовство (3):** В конце каждого хода в неистовстве вы получаете **I уровень безумия**, если не убили существо в этом ходу. Это основной источник уровней.
- **Безжалость (6)** — помогает убивать чаще, уменьшая риск получения уровней.
- **Кровавая лихорадка (10)** — даёт временные хиты, помогая выживать даже с накопленными уровнями.
- **Неудержимый (14)** — во время неистовства вы игнорируете многие состояния, которые могли бы помешать вам действовать, даже если уровни безумия накопились.
- **Берсерк (18):** При входе в неистовство можно потратить 4 очка безумия, чтобы **не получать уровней безумия за убийства** — это кардинально меняет риск. Также можно один раз в день избежать падения в 0 хитов, но после этого получаете I уровень истощения (не уровень безумия).

Паранойя

- **Не даёт дополнительных источников уровней безумия.**
- **Подозрительность (3), Ловушка разума (6), Безопасное место (10)** — позволяют контролировать поле боя и избегать ситуаций, где вам пришлось бы рисковать.
- **Параноидальная защита (14)** — один раз между короткими отдыхами вы можете **автоматически успешно совершить спасбросок**. Это можно применить к спасброскам от получения уровней безумия (например, от Нестабильности или от траты последнего очка), что делает накопление менее вероятным.
- **Враг повсюду (18)** — не взаимодействует напрямую с уровнями, но отвлекает врагов.

Краткое резюме

Аспект	Описание
Как получить	Трата последнего очка безумия (спасбросок), Нестабильность (если не тратишь очко в бою), особенности Гиперагрессии, иногда другие способности.
Что дают	До 3 уровней — помехи (восприятие, атаки, спасброски). На 4 — снижение скорости. На 5 — риск атаковать союзников. На 6 — ошеломление.

Аспект	Описание
Как снять	Длительный отдых (все), короткий отдых (один уровень по спасброску 10 + текущие уровни).
Общая эволюция	На ранних уровнях безумие — постоянная угроза. К 7 уровню появляется возможность раз в день отменить получение уровня. К 13–15 — восстановление очков безумия уменьшает риск остаться на нуле. К 20 — огромный запас очков и иммунитет к психическому урону, но финальная сила сознательно даёт 5 уровней.
Подклассы	Гиперагрессия намеренно накапливает уровни, но получает способы их нивелировать на высоких уровнях. Остальные подклассы почти не добавляют новых способов получения уровней, а некоторые (Паранойя) дают инструменты для избегания спасбросков.

Эта система заставляет маньяка балансировать между использованием своих сил и риском погрузиться в пучину безумия, причём с ростом уровня у персонажа появляется всё больше возможностей управлять этим риском.