

REGRA OPCIONAL: MODIFICADORES RACIAIS PARA TESTES DE MEDO, HORROR E LOUCURA

Raças

Anões: a determinação e força de vontade dos anões os faz menos vulneráveis ao Medo do que outras raças. Sempre que um anão precisar realizar um teste de Medo, ele recebe +2 de bônus no teste. Além disso, sempre que um teste de Medo, Horror ou Loucura for realizado em razão de uma magia ou efeito mágico, eles recebem seu bônus racial de +2 contra magias nestes testes também.

Elfos: apesar de sua aparência frágil, os elfos são difíceis de abalar, possuindo mais resistências a traumas mentais que as demais raças. Toda vez que um elfo fizer um teste de Loucura, ele recebe um bônus de +2.

Gnomos: devido a sua inventividade e senso de humor estranho, os gnomos de Ravenloft não ficam tão chocados com coisas que outras raças consideram macabras ou terríveis. Graças a isso, eles recebem +2 de bônus nos testes de Horror.

Meio-elfo: devido a suas andanças pelo semi-plano, os meio-elfos costumam desenvolver uma força de vontade poderosa. Eles vêem muitos horrores e por vezes são alvos de muitas injustiças e brutalidade. Devido a isso, eles recebem bônus de +1 em testes de Medo e Horror.

Halflings: apesar de sua baixa estatura e seu temperamento considerado pacato pelas demais raças, os halflings exibem determinação, teimosia e até mesmo bravura, quando as situações mostram necessário. Isso e as várias etnias dessa raça se refletem em um bônus de +2 que pode ser dividido de qualquer forma entre seus testes de Medo, Horror e Loucura (escolhida durante a criação do personagem). Esse bônus substitui o bônus racial de +2 contra medo. Além disso, os halflings somam seu bônus de +1 em todos os testes de resistência em seus testes de Medo, Horror e Loucura.

Calibans: a natureza sobrenatural e hedionda dos calibans, e o mundo cruel que eles são forçados a enfrentar desde cedo, torna essas pobres almas resistentes aos maiores horrores do mundo. Por isso, eles

recebem um bônus de +1 nos seus testes de Horror e Loucura.

Humanos: os humanos são rápidos para aprender coisas novas, entretanto raramente são capazes de enxergar o mundo além do escopo de suas curtas vidas e seus interesses pessoais. Devido a isso, eles não recebem nenhum bônus de Medo, Horror ou Loucura.

Meio-vistani: apesar de todo o conhecimento e habilidades que os gnomos herdam de seus pais vistani, eles ainda são completamente humanos, e como esses, não recebem nenhum bônus em seus testes de Medo, Horror e Loucura.

Meio-orcs: a grande força e resistência física e a natureza brutal que os meio-orcs herdam de seus parentes orcs permite que eles tenham bem menos a temer do mundo que a maioria das outras raças. Sendo assim, eles recebem um bônus de +2 em seus testes de Medo.

Classes

Guerreiros: combatentes experientes, ninguém está mais acostumado com ameaças físicas que os guerreiros e os mais veteranos tornam-se ainda mais familiares com os horrores da guerra, o que lhes conferem bons valores de Medo e uma melhoria diferenciada em Horror. Entretanto, o mundo deles é o mundo das pessoas comuns, o que lhes torna vulnerável à Loucura.

Inspirar os outros

Devido a sua autoconfiança e experiência em batalha, um guerreiro pode inspirar bravura naqueles a sua volta. A tabela abaixo lista os bônus que o guerreiro concede nos testes de Medo naqueles a sua volta. Esse bônus pode ser concedido a um único personagem ou dividido entre vários personagens. Ele reflete a habilidade do guerreiro de inspirar confiança através de suas bravatas, maneirismos e conversas. Se houver mais de um guerreiro em um grupo, os bônus são cumulativos. No entanto, ninguém pode receber um bônus maior que +3. O guerreiro deve anunciar sua intenção de inspirar um companheiro pelo menos 10

rodadas antes do teste de Medo ser realizado. Não é possível anunciar essa intenção no momento em que o DM pede o teste.

Inspirar os outros

Nível do Guerreiro apenas	Bônus para Medo
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+4
16-20	+6

Bárbaros: forjados para o combate, os bárbaros vangloriam-se de não temer seus oponentes, refletido em seu valor de Medo. Entretanto, sua mente simples os faz suscetíveis ao Horror e a Loucura.

Barbarian Rage

Bárbaros ganham um bônus de +4 em seus testes de Medo, Horror e Loucura quando estiverem em fúria.

Paladinos: esses homens santos são treinados para enfrentar o inimigo de sua fé sem temor, possuindo assim bons valores de Medo, em detrimento de Horror e Loucura. Entretanto, os deuses lhes conferem outras formas de resistir às ameaças do mundo enquanto manterem sua fé.

Graça Divina

Paladinos somam seu bônus de Graça Divina nos testes de Medo, Horror e Loucura.

Rangers: sendo combatentes por natureza, rangers não se abalam facilmente com inimigos assustadores, e a vida na selva os expõem a horrores que outros nunca observam, refletindo em seus valores de Medo e Horror. Mas o costume com o mundo natural torna muito fácil sua mente ser afetada pela Loucura quando as leis da natureza são quebradas.

Monges: em sua busca por perfeição os monges atingem boa resistência a todas as ameaças do mundo, entretanto a falta de um foco específico faz com que nenhuma seja tão boa quanto poderia. Mas essa falta de especialização é normalmente compensada pelos altos valores de sabedoria dos monges.

Clérigos: os sacerdotes costumam ser obrigados a combater por sua fé e a enfrentar horrores enviados pelos de seu deus (por vezes demônios, mortos-vivos ou

outras criaturas assombrosas). Sua fé também faz com que sua mente encontre um refúgio seguro quando confrontada com a Loucura.

Druidas: vivendo nas áreas selvagens, os druidas estão acostumados à luta diária pela vida, pois essa é a lei da selva, refletindo seu valor de Medo. Também estão acostumados ao sobrenatural, pois lidam com os espíritos da natureza, daí seus valores de Horror. Mas quando as leis da natureza são quebradas e os paradigmas de seu mundo simples muda, suas mentes ficam suscetíveis à Loucura.

Arquivistas: os arquivistas são estudiosos e pesquisadores, e não combatentes. Por mais que possuam alguma habilidade para o combate, não lidam tão bem com oponentes mundanos, o que reflete seu valor baixo de Medo. Já a própria natureza de suas pesquisas os faz preparados para enfrentar o sobrenatural e o bizarro. Entretanto, como não possuem uma devoção real como os clérigos, lhes falta a fé destes para resistir à Loucura.

Ladinos: ladrões e assassinos, eles são acostumados aos horrores do submundo das cidades, e apesar de não serem o exemplo de coragem, volta e meia precisam enfrentar alguém maior e mais forte que eles. No entanto, seu mundo são as cidades das pessoas comuns, e alterações muito graves os faz serem tomados pela Loucura.

Bardos: os bardos sabem muitas histórias e vêem e fazem um pouco de tudo em suas andanças, lhes deixando acostumados à maioria das situações. Sua imaginação fértil e criatividade também os protege contra a Loucura, tornando fácil para eles aceitar até mesmo a mais impossível das situações.

Feiticeiros: sua natureza mágica e conhecimentos arcanos faz dos feiticeiros excelentes para lidar com os acontecimentos mais bizarros e extraordinários, refletindo seus valores de Horror e Loucura. No entanto, por serem muito acostumados a confiar em suas habilidades mágicas, ameaças mundanas são as que mais comumente os assusta.

Magos: seus estudos e conhecimentos arcanos prepara os magos para lidar com o sobrenatural e o impossível, refletindo seus altos valores de Horror e Loucura. No entanto, a total ausência de treinamento em combate desta classe faz deles pouco corajosos, e combates não raro os expõem ao Medo.

ARQUIVISTA			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+0	+2	+0
2	+0	+3	+0
3	+1	+3	+1
4	+1	+4	+1
5	+1	+4	+1
6	+2	+5	+2
7	+2	+5	+2
8	+2	+6	+2
9	+3	+6	+3
10	+3	+7	+3
11	+3	+7	+3
12	+4	+8	+4
13	+4	+8	+4
14	+4	+9	+4
15	+5	+9	+5
16	+5	+10	+5
17	+5	+10	+5
18	+6	+11	+6
19	+6	+11	+6
20	+6	+12	+6

CLÉRIGO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+1	+2	+1
2	+1	+3	+1
3	+2	+3	+2
4	+2	+4	+2
5	+2	+4	+2
6	+3	+5	+3
7	+3	+5	+3
8	+3	+6	+3
9	+4	+6	+4
10	+4	+7	+4
11	+4	+7	+4
12	+5	+8	+5
13	+5	+8	+5
14	+5	+9	+5
15	+6	+9	+6
16	+6	+10	+6
17	+6	+10	+6
18	+7	+11	+7
19	+7	+11	+7
20	+7	+12	+7

DRUIDA			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+2	+2	+0
2	+3	+3	+0
3	+3	+3	+1
4	+4	+4	+1
5	+4	+4	+1
6	+5	+5	+2
7	+5	+5	+2
8	+6	+6	+2
9	+6	+6	+3
10	+7	+7	+3
11	+7	+7	+3
12	+8	+8	+4
13	+8	+8	+4
14	+9	+9	+4
15	+9	+9	+5
16	+10	+10	+5
17	+10	+10	+5
18	+11	+11	+6
19	+11	+11	+6
20	+12	+12	+6

MONGE			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+1	+1	+1
2	+2	+2	+2
3	+2	+2	+2
4	+3	+3	+3
5	+3	+3	+3
6	+4	+4	+4
7	+4	+4	+4
8	+5	+5	+5
9	+5	+5	+5
10	+6	+6	+6
11	+6	+6	+6
12	+7	+7	+7
13	+7	+7	+7
14	+8	+8	+8
15	+8	+8	+8
16	+9	+9	+9
17	+9	+9	+9
18	+10	+10	+10
19	+10	+10	+10
20	+11	+11	+11

GUERREIRO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+3	+0	+0
2	+4	+0	+0
3	+4	+1	+1
4	+5	+1	+1
5	+5	+1	+1
6	+7	+2	+2
7	+7	+2	+2
8	+8	+2	+2
9	+8	+3	+3
10	+9	+3	+3
11	+10	+4	+3
12	+11	+5	+4
13	+11	+5	+4
14	+12	+5	+4
15	+12	+6	+5
16	+14	+7	+5
17	+14	+7	+5
18	+15	+8	+6
19	+15	+8	+6
20	+16	+8	+6

RANGER			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+2	+1	+0
2	+3	+1	+0
3	+3	+2	+1
4	+4	+2	+1
5	+4	+2	+1
6	+5	+3	+2
7	+5	+3	+2
8	+6	+3	+2
9	+6	+4	+3
10	+7	+4	+3
11	+7	+4	+3
12	+8	+5	+4
13	+8	+5	+4
14	+9	+5	+4
15	+9	+6	+5
16	+10	+6	+5
17	+10	+6	+5
18	+11	+7	+6
19	+11	+7	+6
20	+12	+7	+6

PALADINO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+2	+0	+0
2	+3	+0	+0
3	+3	+1	+1
4	+4	+1	+1
5	+4	+1	+1
6	+5	+2	+2
7	+5	+2	+2
8	+6	+2	+2
9	+6	+3	+3
10	+7	+3	+3
11	+7	+3	+3
12	+8	+4	+4
13	+8	+4	+4
14	+9	+4	+4
15	+9	+5	+5
16	+10	+5	+5
17	+10	+5	+5
18	+11	+6	+6
19	+11	+6	+6
20	+12	+6	+6

BÁRBARO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+2	+0	+0
2	+3	+0	+0
3	+3	+1	+1
4	+4	+1	+1
5	+4	+1	+1
6	+5	+2	+2
7	+5	+2	+2
8	+6	+2	+2
9	+6	+3	+3
10	+7	+3	+3
11	+7	+3	+3
12	+8	+4	+4
13	+8	+4	+4
14	+9	+4	+4
15	+9	+5	+5
16	+10	+5	+5
17	+10	+5	+5
18	+11	+6	+6
19	+11	+6	+6
20	+12	+6	+6

LADINO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+1	+2	+0
2	+1	+3	+0
3	+2	+3	+1
4	+2	+4	+1
5	+2	+4	+1
6	+3	+5	+2
7	+3	+5	+2
8	+3	+6	+2
9	+4	+6	+3
10	+4	+7	+3
11	+4	+7	+3
12	+5	+8	+4
13	+5	+8	+4
14	+5	+9	+4
15	+6	+9	+5
16	+6	+10	+5
17	+6	+10	+5
18	+7	+11	+6
19	+7	+11	+6
20	+7	+12	+6

BARDO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+1	+1	+2
2	+1	+1	+3
3	+2	+2	+3
4	+2	+2	+4
5	+2	+2	+4
6	+3	+3	+5
7	+3	+3	+5
8	+3	+3	+6
9	+4	+4	+6
10	+4	+4	+7
11	+4	+4	+7
12	+5	+5	+8
13	+5	+5	+8
14	+5	+5	+9
15	+6	+6	+9
16	+6	+6	+10
17	+6	+6	+10
18	+7	+7	+11
19	+7	+7	+11
20	+7	+7	+12

FEITICEIRO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+0	+2	+2
2	+0	+3	+3
3	+1	+3	+3
4	+1	+4	+4
5	+1	+4	+4
6	+2	+5	+5
7	+2	+5	+5
8	+2	+6	+6
9	+3	+6	+6
10	+3	+7	+7
11	+3	+7	+7
12	+4	+8	+8
13	+4	+8	+8
14	+4	+9	+9
15	+5	+9	+9
16	+5	+10	+10
17	+5	+10	+10
18	+6	+11	+11
19	+6	+11	+11
20	+6	+12	+12

MAGO			
NÍVEL	MEDO	HORROR	LOUCURA
1	+0	+2	+2
2	+0	+3	+3
3	+1	+3	+3
4	+1	+4	+4
5	+1	+4	+4
6	+2	+5	+5
7	+2	+5	+5
8	+2	+6	+6
9	+3	+6	+6
10	+3	+7	+7
11	+3	+7	+7
12	+4	+8	+8
13	+4	+8	+8
14	+4	+9	+9
15	+5	+9	+9
16	+5	+10	+10
17	+5	+10	+10
18	+6	+11	+11
19	+6	+11	+11
20	+6	+12	+12

Modificadores nos testes de Medo, Horror e Loucura

+4	O personagem ou o grupo tem uma magia, arma, item mágico ou conhecimento que já provou ser eficaz contra essa ameaça específica.
+2	O personagem ou o grupo tem uma magia, arma, item mágico ou conhecimento que ele acredita ser eficaz contra essa ameaça.
+4	A vítima da ameaça é um inimigo odiado
+2	A vítima da ameaça é um oponente
+4	Um parente ou pessoa amada está em perigo.
+2	Um amigo ou aliado está claramente em perigo.
+1	Um inocente está em perigo.
-1	Um inocente participa voluntariamente da cena horrenda.
-2	Um amigo ou aliado participa voluntariamente da cena horrenda.
-4	Um parente ou amigo participa voluntariamente da cena horrenda.
+1	O personagem está em um lugar aberto (há para onde fugir).
-1	O personagem está em um lugar fechado (não há para onde fugir).
-1	O personagem está sozinho
-1	O personagem perdeu mais da metade de seus pontos de vida
-1	O personagem é um usuário de magia e pode usar menos de metade de suas magias no momento
-1	O personagem falhou em um teste de Medo, Horror ou Loucura nas últimas 24 horas

Apenas Medo

+2	O personagem já enfrentou e derrotou uma ameaça semelhante nas últimas 24 horas.
+1	O personagem já enfrentou e derrotou uma ameaça semelhante no passado (mas não nas últimas 24 horas).
-2	O personagem já enfrentou e foi derrotado por uma ameaça semelhante nas últimas 24 horas.
-1	O personagem já enfrentou e foi derrotado por uma ameaça semelhante no passado (mas não nas últimas 24 horas).

Apenas Horror e Loucura

+1	O personagem é de alinhamento maligno
+1	O personagem é de alinhamento caótico
-1	O personagem é de alinhamento bondoso
-1	O personagem é de alinhamento ordeiro
+2	O personagem foi alertado sobre o que iria testemunhar
-4	O personagem inadvertidamente foi responsável pela cena
+2	O herói já superou ou suportou uma cena semelhante nas últimas 24 horas.
+1	O herói já superou ou suportou uma cena semelhante no passado (mas não nas últimas 24 horas).
-2	O herói ficou horrorizado devido a uma cena semelhante nas últimas 24 horas.
-1	O herói ficou horrorizado devido a uma cena semelhante no passado (mas não nas últimas 24 horas).

Testes de Medo, Horror e Loucura

Testes de Medo, Horror, e Loucura usam todos o mesmo mecanismo básico: um teste de Will contra um DC específico. Os DCs dependem da situação e tipo de teste feito conforme mostrado adiante. Bônus por efeitos de Sorte ou Resistência (como os gerados por uma *luckstone* ou uma *cloak of resistance*) não afetam testes de Medo, Horror, e Loucura; eles estão além da influência da sorte e não são efeitos "ativos" que podem ser resistidos.

Efeitos Divinos afetam testes de Medo, Horror, e Loucura. Se um personagem é bem sucedido nos teste de Will, ele não é afetado e fica imune àquela fonte específica de medo, horror, ou loucura por 24 horas.

Se um personagem falhar no teste de Will, a margem de falha determina o resultado. Subtraia o resultado final do teste do DC; este resultado determina se o personagem sofre um efeito menor, moderado, ou maior.

Margem de falha	Efeito
1-5 pontos	Menor
6-10 pontos	Moderado
11-15 pontos	Maior
16+ pontos	Maior, mais efeito adicional (veja adiante).

Quando determinando os resultados de falhas em testes de Medo, Horror e Loucura, o jogador deve também rolar 1d4 para selecionar um efeito específico.

Testes de Recuperação

Um personagem que falhe em um teste de Horror ou Loucura precisa fazer testes de recuperação para livrar-se dos efeitos. Testes de recuperação são exatamente como testes de Horror ou Loucura, normalmente com os mesmos modificadores e DC. Entretanto, obter sucesso em um teste de recuperação remove um efeito de Horror ou diminui a severidade de um efeito de Loucura; falhar em um teste de recuperação não causa nenhum efeito adicional. Personagens podem segurar um 10 em testes de recuperação. Veja "Recuperando-se do Horror" e "Recuperando-se da Loucura" adiante para mais detalhes.

Testes de Medo

Um personagem deve fazer um teste de Medo quando frente a um desafio grande demais e/ou perigo físico severo e imediato. Testes de Medo também podem ser usados para testar a moral dos inimigos. Algumas fontes comuns de testes de Medo:

- O grupo está muito superado em número ou habilidade pelos oponentes (EL é 4+ maior que o nível do grupo).
- O personagem mais poderoso do grupo, ou metade dos membros do grupo, foram mortos.
- Uma criatura enfrentada é imune aos ataques do grupo.
- Uma criatura enfrentada é ao menos duas categorias de tamanho acima do maior membro do grupo.
- Uma criatura enfrentada possui Frightful Presence.
- O personagem está prostrado e ameaçado de morte imediata (preso sob a água, por exemplo).

Aparências são tudo; testes de Medo devem ser feitos apenas quando os personagens acreditam estar correndo perigo.

Determinando o DC do Teste de Medo

Quando um teste de Medo é desencadeado por uma criatura, o DC é igual a $8 + \frac{1}{2} \text{HD}$ da criatura + modificador de Carisma da criatura (se a criatura possuir Frightful Presence, inicie de 10 ao invés de 8). Um DM apressado pode ajustar o DC como o CR da criatura + 8, o que dará um número próximo.

Quando um teste de Medo é desencadeado por múltiplas criaturas ou uma situação, o DC é igual ao EL do obstáculo + 8. As circunstâncias também modificam o teste, como mostrado anteriormente na tabela.

Resultados da Falha

Se um personagem falhar em um teste de Medo, o jogador deve rolar 1d4 e encontrar o efeito específico de Medo dentro da categoria. Se um personagem falhar num teste de Medo por 16+, ele sofre um efeito de Medo maior e deve fazer um teste de Horror imediatamente (DC = DC -5 do teste de Medo).

Efeitos de Medo Menores

1d4	Efeito
1	Fiasco
2	Ficar Pasmado
3	Amedrontado
4	Gritar

Efeitos de Medo Moderados

1d4	Efeito
1	Atordoado
2	Titubear
3	Esconder-se
4	Assustado

Efeitos de Medo Maiores

1d4	Efeito
1	Paralisado
2	Apavorado
3	Encolher-se
4	Desmaiar

Fiasco: O personagem está tão impressionado que pula para trás de medo e derruba qualquer objeto que ele estava segurando, inclusive armas.

Ficar Pasmado: Ao passar um grande medo, a indecisão subjuga o personagem. Ele fica paralisado de medo durante um round, movendo-se apenas se seus companheiros o obrigarem a fazê-lo. Ele não pode realizar ações, e é considerado flatfooted.

Amedrontado (Shaken): O personagem fica abalado com a situação e seu corpo começa a tremer. Ele sofre uma penalidade de moral de -2 em todos os ataques, testes de resistência, perícias e atributos durante 5d6 rounds.

Gritar: O personagem grita com todo o seu fôlego e pula para trás de medo. Isso faz com que ele adie qualquer ação que pudesse vir a fazer nesse turno, embora ainda possa se defender normalmente. Além disso, o DM deve determinar exatamente quais as conseqüências dos gritos do personagem. No mínimo isso atrairá atenções indesejadas, tirando qualquer chance de surpreender os inimigos.

Atordoado: O personagem fica momentaneamente em choque, largando qualquer coisa que tenha nas mãos, e não podendo realizar nenhuma ação durante 1 round. Nesse período, ele recebe -2 na AC e perde os bônus de Destreza.

Titubear: O personagem titubeia, tropeça e cai. Ele tem de ser bem sucedido em um teste de Destreza para cada objeto que estiver segurando para não derrubá-los. Até

utilizar uma move action para se levantar, o personagem está prone.

Esconder-se: Para salvar a si mesmo do que ele acredita ser morte certa, o personagem se esconderá debaixo de uma mesa ou procurará algum tipo de abrigo. Se não conseguir encontrar nenhum lugar para se proteger, o personagem realiza um novo teste de Medo com o mesmo DC. Se falhar, ele Desmaia (como descrito a seguir), no caso de sucesso, ele vira as costas e foge (como em Assustado, a seguir)

Assustado (Frightened): O personagem está Amedrontado e foge da fonte de seu medo da melhor forma possível. Se não for possível fugir, ele pode lutar para se defender. Um personagem Assustado pode usar habilidades especiais e magias para fugir; na verdade, ele deve fazê-lo se esta for a única forma de escapar.

Paralisado: O personagem fica pálido, sua boca seca e ele emudece. Ele não sabe como reagir perante a situação, ficando paralisado olhando para o objeto de seu medo por 1d6 rounds. Enquanto estiver nesse estado, o personagem não pode falar ou realizar ações, e é considerado flatfooted.

Apavorado (Panicked): Tudo o que o personagem quer é abandonar a cena. O personagem está Amedrontado, mas ele larga qualquer coisa que esteja segurando e foge na máxima velocidade possível, escolhendo seu caminho aleatoriamente para escapar da fonte de seu medo, assim como de qualquer outro perigo que

encontrar. Se for encurralado, o personagem se encolhe e não pode atacar, normalmente usando a manobra de defesa total. Um personagem Apavorado pode usar habilidades especiais e magias para fugir; na verdade, ele deve fazê-lo se esta for a única forma de escapar.

Encolher-se: A cena é aterradora demais para o personagem, e tudo o que ele consegue fazer é se encolher de medo enquanto espera que a ameaça vá embora. Durante 5d6 rounds o personagem não pode realizar nenhuma ação, recebe -2 na AC e perde seu bônus de Destreza.

Desmaiar: O personagem simplesmente não é capaz de lidar com a ameaça que se encontra diante dele. Seus olhos reviram, seus joelhos se dobram e ele cai no chão. Embora não se machuque na queda, o personagem larga todos os objetos que está segurando. O personagem fica inconsciente por 5d6 rounds e é considerado helpless.

Falhas Adicionais

Todos os efeitos de Medo se somam.

Recuperando-se do Medo

Efeitos de Medo duram apenas o tempo descrito para cada um. Certas magias (como *modify memory* ou *remove fear*) podem cancelar todos os efeitos de Medo imediatamente.

Testes de Horror

Testes de Horror são necessários quando os heróis encaram cenas de terrível crueldade ou eventos que simplesmente não deveriam acontecer. Horror é uma emoção maior que o medo e mais íntima, permanentemente afetando a visão de mundo do personagem. Horror é o assassino da inocência.

Determinando o DC do Teste de Horror

Testes de Horror são desencadeados por situações únicas e pouco usuais, dependendo da decisão do DM para ajustar o DC. Como regra, quanto mais pavorosa, anormal e/ou insana a cena, maior o DC. As circunstâncias também modificam o teste, como mostrado anteriormente na tabela.

DC Cenais de Horror

5	Sinais de violência (uma poça de sangue, uma porta quebrada, etc.).
8	Um cadáver deteriorado.
10	Uma cena de dor ou sofrimento (um mendigo muito doente; um doutor costurando feridas).
12	Um cadáver fresco.
15	Uma cena de terrível agonia (tortura, transformação involuntária).
20	Uma cena de mal, crueldade e loucura (encontrar corpos desmembrados que foram tornados em marionetes).
25	Mudança de paradigma maligno.

Uma “mudança de paradigma maligno” é uma situação na qual uma personagem descobre que um elemento importante de tudo o que a cerca não está apenas drasticamente “errado”, mas que até então isso era completamente ignorado pela personagem.

Resultados da Falha

Se um personagem falhar em um teste de Horror, o jogador deve rolar 1d4 e encontrar o efeito específico de Horror dentro da categoria. Se um personagem falhar num teste de Horror por 16+, ele sofre um efeito de Horror maior e deve fazer um teste de Loucura imediatamente (DC = DC -5 do teste de Horror).

Dica para o DM: Quando um personagem falhar em um teste de Horror, anote a causa do teste, o DC do teste, e a data no calendário de sua campanha. Isso pode ajudar nos testes de recuperação posteriormente.

Efeitos de Horror Menores

1d4	Efeito
1	Aversão
2	Tomado pelo Medo
3	Petrificado
4	Náusea

Efeitos de Horror Moderados

1d4	Efeito
1	Pesadelos
2	Obsessão
3	Furor
4	Repulsa

Efeitos de Horror Maiores

1d4	Efeito
1	Fascinação
2	Assombrado
3	Choque Mental
4	Colapso

Aversão: O personagem está Assustado. Apesar do efeito de Medo durar apenas 5d6 rounds, enquanto o personagem sofrer deste efeito de Horror ele está automaticamente amedrontado sempre que ele estiver a 15 metros do local onde aconteceu a falha no teste de Horror ou de locais idênticos.

Tomado pelo Medo: O personagem está Apavorado. Este efeito de Medo dura 5d6 rounds, sem maiores efeitos.

Petrificado: O personagem é momentaneamente subjugado pela cena e não pode agir por 3 rounds. Ele é considerado flatfooted e não pode usar o bônus de escudo.

Náusea: A visão faz o personagem passar mal. Ele sofre uma perda efetiva de 1d4+1 pontos de Constituição. Por um número igual de rounds, ele não pode fazer magias e pode apenas realizar move actions enquanto luta para segurar sua última refeição. O personagem recupera essa Constituição perdida na taxa de 1 ponto por hora.

Pesadelos: Inicialmente, o personagem está meramente Amedrontado. Este efeito de Medo dura 5d6 rounds. Entretanto, na próxima vez em que o personagem tentar dormir, os horríveis eventos dessa cena repetem-se em sua mente, fazendo o personagem acordar repentinamente com um grito pavoroso após 5d6 minutos. Toda tentativa de dormir terá o mesmo efeito, impedindo o personagem de descansar. Enquanto este efeito de Horror continuar, o personagem não pode recuperar magias arcanas, e cada dia sem descanso impõe uma penalidade cumulativa de -1 em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, e testes de perícia ou atributo, até um máximo de -4 de penalidade. Falta de sono também atrapalha a saúde do personagem. Sem descanso, ele não pode recuperar pontos de vida através de cura natural. A magia sono consegue garantir um descanso sem sonhos, permitindo ao personagem recuperar magias e ignorar as penalidades acumuladas. No entanto, se o personagem não receber uma magia sono todos os dias, os pesadelos retornam.

Obsessão: O personagem é incapaz de esquecer este evento. Ele continuamente revive o evento em sua mente, resmungando sozinho sobre ele, e tenta relacionar todas as conversas e assuntos com este evento. Sua mente obsecada torna-se anuviada, e ele não consegue dormir direito. A cada dia sem descanso, ele sofre uma penalidade cumulativa de -1 na iniciativa e testes de Ouvir, Procurar, e Observar, até uma penalidade máxima de -4. O personagem ignora a sua saúde enquanto estiver obsecado. Ele não consegue recuperar pontos de vida perdidos através de cura natural, e a cada semana sem descanso perde 1 ponto efetivo de Constituição. Se o personagem se recuperar da obsessão, a

Constituição perdida retorna na taxa de 1 ponto por dia.

Furor: A mente do personagem é tomada por uma fúria primitiva e insensata, direcionada contra a fonte do horror. Ele larga qualquer coisa que não seja uma arma, e então corre para atacar o objetivo de seu ódio em corpo-a-corpo. Esta fúria cega funciona como a fúria da classe Bárbaro, com as seguintes exceções: diferente do bárbaro, o personagem não está no controle de suas ações. Ele não pode recuar da batalha e não para de atacar o alvo de sua fúria mesmo depois dele ser destruído. Ele também deve ir até o alvo usando a rota mais direta, mesmo se isso o fizer atravessar áreas ameaçadas. Se qualquer um — mesmo um aliado — tentar bloquear seu caminho e ele não puder contornar, ele deve lutar para chegar até seu objetivo. A fúria um número de rounds igual a 3 + o modificador de Constituição (alterada) do personagem.

Quando a fúria acaba, o personagem recupera o controle de suas ações, mas está fatigado.

Repulsa: Funciona como Aversão, exceto pelo fato de que o personagem fica amedrontado se exposto a qualquer coisa que o lembre, mesmo que vagamente, da cena horrível. Um personagem horrorizado por um vampiro pode sofrer repulsa ao ver um bando de morcegos ou ouvir a menção de um vampiro em uma conversa, por exemplo.

Fascinação: O personagem desenvolve uma fascinação mórbida pela cena. Esta obsessão torna-se tão poderosa que distorce a personalidade do personagem. Em sua mente, a fonte do horror torna-se mais e mais poderosa. O personagem fascinado pode eventualmente acreditar que a fonte de seu fascínio é onipotente; ele pode até mesmo reverenciá-lo. Enquanto o personagem torna-se um escravo voluntário de seu próprio horror, ele sofre o dreno cumulativo de 1 ponto de Sabedoria e Carisma a cada semana. Se um dos atributos ficar abaixo de 3, o personagem torna-se um perdido (veja "Falhas Adicionais" em "Testes de Loucura"). Quando o personagem se recuperar da fascinação, os pontos de Sabedoria e Carisma retornam na taxa de 1 por dia.

Assombrado: Testemunhar a cena horripilante destrói a capacidade do personagem em ver qualquer bondade no mundo. Ele sofre dos efeitos de Obsessão e também perde 1d6+1 pontos efetivos de

Carisma enquanto seu espírito torna-se duro e recluso. Se o personagem se recuperar destes efeitos, os pontos de Constituição e Carisma retornam na taxa de 1 por dia.

Choque Mental: A mente do personagem simplesmente apaga, incapaz de compreender o que testemunhou. Enquanto estiver sofrendo do choque mental, o personagem não pode realizar ações e é considerado flatfooted. Ele pode andar se for puxado por alguém, mas não pode correr. O choque mental dura 3 rounds. Ao fim da duração, o personagem deve fazer outro teste de Horror com o mesmo DC para escapar dos efeitos. Se falhar, os efeitos persistem, mas ele pode realizar uma nova rolagem a cada 3 rounds até obter sucesso. Se a cena horripilante não está mais presente, o personagem ganha um bônus de moral cumulativo de +1 a cada nova rolagem até ser bem sucedido.

Colapso: O choque se mostra demais para o coração do personagem; ele deve realizar imediatamente um teste de Fortitude contra o mesmo DC ou sofrer 3d6 pontos de dano temporário na Constituição.

Falhas Adicionais

Apesar de alguns efeitos de Horror (como Furor ou Choque Mental) parecerem durar apenas algumas rodadas, todos os efeitos

de Horror perduram por dias. (Veja "Recuperando-se do Horror")

Um personagem pode carregar apenas um único efeito de Horror por vez. Se uma falha subsequente num teste de Horror indicar um resultado de igual ou menor severidade, use outra manifestação do efeito já existente. Se um teste de Horror falho indicar um resultado de maior severidade, remova o efeito existente e troque pelo novo efeito. Efeitos de Horror não se acumulam.

Duração de efeitos de Horror se sobrepõem; a duração é medida a partir do momento da última falha em um teste de Horror.

Recuperando-se do Horror

Efeitos de Horror menores duram uma semana. Efeitos moderados duram duas semanas. Efeitos maiores duram um mês. Ao fim desta duração o personagem faz um teste de recuperação (um teste de Horror). Use o DC do teste de Horror original -2, já que tempo e distância curam todas as feridas. Se este teste for bem sucedido o efeito de Horror é removido. Se ele falhar, o efeito persiste por mais um período de duração. Um personagem pode refazer o teste de recuperação toda vez que se encerra um período de duração. O modificador de -2 no DC é cumulativo a cada nova tentativa.

Muitas magias e efeitos (como *modify memory* ou *remove fear*) também podem remover todos os efeitos de Horror.

Testes de Loucura

Falhas em testes de Loucura podem incapacitar um personagem; por sorte, este também é o tipo menos comum de efeito. Faça um teste de Loucura numa das três situações:

- O personagem fez contato mental (através de magias, habilidades especiais, etc.) com um lorde negro, aberração, elemental, ooze, outsider, planta, ou mente insana (criatura sofrendo de um efeito de Loucura). Druidas e clérigos com o domínio de magia Plantas não necessitam realizar um teste de Loucura ao fazer contato mental com plantas.
- O personagem é vítima de Loucura Induzida, uma tentativa proposital de alguém torná-lo insano.
- O personagem sofre uma catástrofe total. Isto inclui testemunhar a destruição brutal do resto do grupo, deixando o personagem para enfrentar a ameaça sozinho; um paladino vendo-se sem seus poderes devido a seus erros; sofrer uma mudança involuntária de alinhamento; ou sofrer uma transformação física horripilante (como ser transformado em um broken one).

Determinando o DC do Teste de Loucura

O DC de um teste de Loucura é determinado caso a caso.

Contato Mental: Nesses casos o DC é $10 + \frac{1}{2} \text{HD}$ da criatura contatada + modificador de Sabedoria da criatura contatada.

Loucura Induzida: Loucura Induzida pode ocorrer de duas formas. Se um oponente tenta enlouquecer um personagem através de uma magia ou efeito mágico (como *bestow curse* ou *desejo*), use o teste de resistência indicado pela magia (normalmente um teste de Will). Este teste faz a vez do teste de Loucura.

Um personagem também pode enlouquecer outro através de meios não mágicos. Para isso, o perpetrador deve ganhar a confiança da vítima e manter-se próximo da vítima por trinta dias, usando este tempo para aos poucos convencer a vítima de que sua sanidade está indo embora. Ao fim dos trinta dias, o perpetrador deve realizar um teste resistido de Blefar contra o Sentir Motivação da vítima. Se a vítima falhar nesse teste, ela enlouquece de verdade; como em qualquer outro teste de Loucura, a margem de falha determina o resultado (subtraia o resultado de Sentir Motivação da vítima do resultado de Blefar do perpetrador).

O perpetrador pode selecionar um efeito de Loucura específico entre os disponíveis na categoria atingida, se ele desejar. Se o teste de Sentir Motivação da vítima derrotar o teste de Blefar do perpetrador, ele não é afetado. Se ele obtiver sucesso por uma margem de 10 ou mais pontos, ele imediatamente toma ciência da tentativa do perpetrador. Se o perpetrador não for detectado, ele pode tentar novamente (cada tentativa leva outros trinta dias).

Catástrofe Total: Testes de Loucura causados por catástrofes pessoais podem ser considerados uma forma particularmente devastadora de teste de Horror. O DM pode usar os DCs e modificadores recomendados para testes de Horror, com algum julgamento pessoal do DM.

Resultados da Falha

Falhas em testes de Loucura podem rapidamente incapacitar um personagem. Assim como nos testes de Horror, o jogador rola 1d4 e compara o resultado com a categoria de falha para selecionar um efeito. Além disso, toda falha em testes de Loucura causa a perda efetiva dos atributos Inteligência, Sabedoria e Carisma. (Role separadamente para cada atributo.)

Um personagem com um efeito de Loucura menor sofre a perda temporária de 1d6 pontos por atributo mental. O personagem recupera 1 ponto em cada atributo por hora.

Um personagem com um efeito de Loucura moderado também sofre a perda de 1d6

pontos por atributo mental, mas esses pontos não são recuperados sem esforço. Veja "Recuperando-se da Loucura" adiante.

Um personagem com um efeito de Loucura maior sofre a perda de 1d10 pontos por atributo mental. Como nos efeitos moderados, estes pontos não são recuperados sem esforço.

Se um personagem falhar num teste de Loucura por 16+ pontos, sua mente é destruída. Completamente incapacitado, ele imediatamente cai para -1 pontos de vida e começa a morrer. Se sobreviver a esse colapso, ele sofre um efeito de Loucura

maior e sofre a perda de 1d12 pontos por atributo mental.

Efeitos de Loucura Menores

1d4	Efeitos
1	Blackout
2	Negação
3	Horrorizado
4	Desdobramento de Personalidade

Efeitos de Loucura Moderados

1d4	Efeitos
1	Ilusões
2	Depressão
3	Alucinações
4	Paranóia

Efeitos de Loucura Maiores

1d4	Efeitos
1	Amnésia
2	Múltiplas Personalidades
3	Esquizofrenia
4	Pensamentos Suicidas

Todos os efeitos de Loucura descritos a seguir são em adição à perda de atributo descrita acima. Efeitos de Loucura menores tendem a ser clementes e passam em poucas horas. Efeitos moderados podem ser problemáticos, mas os PCs normalmente podem continuar a funcionar. Personagens sofrendo de um efeito de Loucura maior normalmente mostram-se um perigo para si mesmos e para os demais, requerendo atenção constante.

Blackout: Inicialmente o personagem fica apenas amedrontado. No entanto, ele não se lembra nada do período de tempo entre (e incluindo) a cena que promoveu o teste de Loucura e quando ele recuperou o último de seus pontos de atributo perdidos. Se o personagem está sozinho, o DM pode simplesmente cortar para quando ele “volta a si”, vagando sozinho sem memória de como ele chegou até ali. Algumas magias, como *modify memor*, podem restorar memórias perdidas.

Negação: A mente do personagem se recusa a aceitar a existência da ameaça que desencadeou o teste de Loucura. Até recuperar todos os pontos de atributo perdidos, ele age como se a ameaça simplesmente não existisse. Negação confere ao personagem um bônus de +4 em qualquer teste de Will contra ataques daquela ameaça, mas não oferece mais nenhum tipo de proteção. Quando todos os

atributos forem recuperados, o personagem volta a tomar conhecimento da ameaça (mas perde os bônus de Will).

Horrorizado: O personagem sofre um efeito de Horror moderado (determinado aleatoriamente). Este efeito de Horror dura até o personagem recuperar seus pontos de atributo perdidos, ao invés das duas semanas usuais.

Desdobramento de Personalidade: A porção da mente do personagem que deveria enlouquecer simplesmente pára de se manifestar. Isto mantém o personagem funcional, mas afeta sua personalidade. Ele recebe um bônus de moral de +2 em todos os testes de Medo e Horror, mas seu alinhamento muda temporariamente (role 1d8 para selecionar aleatoriamente um novo alinhamento diferente do alinhamento original). Um teste de Sentir Motivação (DC 20) pode revelar que o personagem “não é ele mesmo”, assumindo que isso não seja óbvio. O personagem recupera seu alinhamento normal (mas perde seu bônus de moral) quando seus atributos perdidos forem completamente restaurados. Esta mudança de alinhamento não causa um novo teste de Loucura.

Ilusões: O personagem acredita em alguma coisa sobre si mesmo que simplesmente não é verdade. A natureza desta ilusão normalmente é relacionada ao evento que desencadeou o teste de Loucura. Exemplos podem incluir um personagem que acredita ter uma fortuna infundável (pagando por serviços com cascalhos que ele insiste serem rubis), acreditar que se transforma em lobo à luz da lua cheia (e insiste que deve ser aprisionado), ou acreditar que é um NPC em específico (“Eu sou Conde Strahl! Ajoelhem-se perante mim!”). O personagem só pode realizar ações que se encaixem no contexto de suas ilusões. Por exemplo, um personagem que acredita que é um vampiro não deve se expor à luz do Sol. Se um personagem realizar uma ação que deveria ser “impossível” no contexto de sua ilusão (em outras palavras, se o jogador não prouver uma racionalização imediata para o ato), o personagem deve realizar imediatamente um teste de Horror DC 15.

Depressão: O personagem é tomado por uma melancolia profunda, perdendo sua vontade de viver e seu interesse no mundo à sua volta. O personagem quer apenas ser deixado em paz; ele não sugere idéias, dá comandos, ou dirige outros personagens de nenhum modo. De fato, em qualquer situação desse tipo, o personagem deve

fazer um teste de Will com o mesmo DC do teste de Loucura falho para tomar alguma ação. Se o personagem falhar neste teste de Will, ele não pode fazer nada, mesmo em situações perigosas. Em combates, ele não pode realizar ações e é considerado flatfooted.

Mesmo se o personagem está motivado a agir, ele o faz relutantemente e sem vontade. Ele pode seguir instruções de aliados, mas sofre uma penalidade de moral de -4 em todos os ataques, perde qualquer bônus de Destreza e esquiva na AC e nos testes de Reflexos, e não pode realizar ataques de oportunidade. Por outro lado, a falta de interesse do personagem confere a ele um bônus de +4 em todos os testes de Medo, Horror e Loucura.

Alucinações: O personagem percebe coisas que não existem. Como no caso de ilusões, a natureza destas alucinações normalmente é relacionada ao evento que desencadeou o teste de Loucura.

Exemplos: Um personagem pode crer que pode ver fantasmas, que insetos estão infestando sua armadura, ou que illithids visitam ele à noite. Ele pode até mesmo encontrar com um NPC que existe apenas em sua mente.

Assim como magias de ilusão, o DM pode apresentar alucinações como eventos reais na primeira vez que eles se manifestam. Alucinações ameaçadoras podem provocar testes de Medo ou Horror (DC depende da cena, como um teste normal). Alucinações podem até mesmo atacar o personagem, mas causam apenas dano não letal, já que o personagem apenas acredita que está sendo ferido.

Personagens têm poucas defesas contra seus próprios demônios interiores. Por isso, um personagem alucinando sofre uma penalidade de moral de -2 em todos os testes de Medo e Horror provocados por suas visões. Se um personagem de alguma forma tomar conhecimento de que suas alucinações são apenas isso, ele pode se concentrar para se convencer de que suas visões não são reais. Isso funciona igual a desacreditar ilusões; para dispersar uma alucinação, o personagem deve fazer um teste de Will DC (13 + modificador de Sabedoria do personagem). Entretanto, diferente de ilusões, a confirmação dos aliados não confere nenhum bônus ao teste de Will. Uma tentativa de desacreditar uma alucinação é uma standard action e pode ser tentada todo round. Se o personagem conseguir desacreditar a alucinação, o episódio continua por 1d4 rounds, mas não provoca mais testes de Medo ou Horror, nem causa mais dano não letal.

Dicas para o DM: Uma forma de apresentar alucinações é secretamente informar os outros jogadores da natureza da loucura do personagem. Depois, com os jogadores já sabendo que a cena que o DM descreve não é real, o DM pode apresentar o episódio ao grupo como um evento real, e somente o personagem alucinando irá reagir como se a ameaça fosse real — confundindo ainda mais o personagem insano. O DM pode piorar a situação fazendo o personagem alucinado ver uma ameaça *real* que simula as suas visões.

Paranóia: O personagem crê que existe uma conspiração dedicada à sua destruição. Nenhum argumento racional pode convencê-lo do contrário. No entanto a loucura não gera alucinações, o DM deve apresentar todos os NPCs e conversas de uma forma ameaçadora. O DM pode realçar pistas sutis de que outros personagens não são humanos, ou inserir “ameaças” vagas e facilmente mal interpretadas nos diálogos dos NPCs.

O personagem paranóico deve ser bem sucedido em um teste de Will com o DC igual ao do teste de Loucura falho para poder confiar em outro personagem. Se o personagem falhar nesse teste de Will, deve recusar todas as ofertas de ajuda como sendo “armadilhas óbvias”.

Se um personagem paranóico encontrar evidências reais de que está sendo traído ou que outros estão conspirando contra ele, deve realizar imediatamente um teste de Horror (DC 12 + modificador de Sabedoria do personagem).

Amnésia: Amnésia é o resultado desesperado de uma mente aflita na tentativa de proteger-se da memória que provocou a falha no teste de Loucura. O personagem amnésico imediatamente bloqueia todas as memórias do evento enlouquecedor — junto com muitos dos meses ou anos que o antecederam.

Se uma falha num teste de Loucura resulta em Amnésia, o DM deve rolar um d%. Multiplique esta porcentagem pelo total de níveis do personagem (arredondado para baixo). O personagem recebe esse valor em níveis negativos. Apesar de um personagem amnésico manter o acesso a todas as suas habilidades, ele perde toda memória de eventos de quando ganhou esses níveis. Um personagem que adquire um número de níveis negativos igual a seu nível de personagem, retorna à infância.

Exemplo: Um guerreiro de 15º nível falha num teste de Loucura, resultando em Amnésia. O DM rola d%, tirando 48. O guerreiro adquire sete (15 x 48% = 7,2)

níveis negativos. O personagem não se lembra de nenhum evento que tenha testemunhado ou qualquer pessoa que tenha conhecido até tornar-se um guerreiro de 8º nível. *Restoration* não remove esses níveis negativos; eles são causados pela perda de memória, não por energia negativa.

Múltiplas Personalidades: A psique do personagem faz uma tentativa desesperada de conter o trauma mental que ela sofreu dividindo-se em identidades separadas. O personagem mantém a personalidade principal, 2d6 fragmentos, e 1d4 alter-egos. A personalidade principal é a persona original do personagem. Ela possui acesso a todas as memórias e habilidades do personagem.

Fragmentos são personas parciais, facilmente descritos em uma frase simples, como “coleccionador de moedas”, “criança sonolenta”, ou “dançarino talentoso”. O jogador pode conferir uma única perícia ou habilidade para cada fragmento. Fragmentos podem usar seu talento se for preciso, mas eles sempre ignoram qualquer coisa que não tenha relação com seu único objetivo.

Alter-egos são personalidades completamente formadas. Cada alter-ego considera-se um indivíduo distinto, mas podem acreditar que sua raça, classe, ou mesmo gênero difere da personalidade principal. Esses alter-egos não podem ser convencidos de que não são tão reais quanto a personalidade principal. O jogador deve dar vida à persona de cada alter-ego:

- Role 1d6 para determinar a idade aproximada de cada alter-ego.

1: Criança. **2:** Adolescente. **3:** Adulto. **4:** Meia idade. **5:** Velho. **6:** Venerável.

- Role 1d6 para determinar o sexo e raça de cada alter-ego.

1: mesmo sexo, mesma raça. **2:** Masculino, mesma raça. **3:** Feminino, mesma raça. **4:** Masculino, raça diferente. **5:** Feminino, raça diferente. **6:** Mesmo sexo, raça diferente.

Muitos alter-egos que crêem ser de raça diferente continuam se considerando humanóides, mas alguns alter-egos podem acreditar serem gigantes, fadas, ou mesmo bestas mágicas.

- Role d% na *Tabela 5-5 no Livro do Mestre* para selecionar uma característica como base para a personalidade do alter-ego.

Alter-egos tem acesso a todas as perícias e habilidades da personalidade principal, mas não irá usá-las se isso não “condizer com o personagem”. Por exemplo, um mago que acredita ser um ogro não conjuraria magias. O jogador pode manter uma lista numerada dos fragmentos e alter-egos para facilitar. Sempre que um personagem sofrendo de Múltiplas Personalidades tiver de fazer um teste de Will, também deve realizar um teste de Will adicional com DC igual ao do teste de Loucura falho ou trocar aleatoriamente de personalidade (como free action). O personagem também deve fazer um teste de Will (DC 15 + modificador de Sabedoria do personagem) cada vez que dorme. Se o personagem passar no teste de Will, ele acorda com a personalidade principal. Se falhar, ele troca para uma persona aleatória. A personalidade principal não tem memória consciente do tempo passado como outras personalidades, mas o personagem não adquire níveis negativos como na Amnésia. Alter-egos tipicamente são conscientes da existência uma das outras e podem “deixar mensagens” para as outras se desejarem. Não é raro alter-egos odiarem uns aos outros ou à personalidade principal.

Esquizofrenia: A personalidade do personagem sofre um sério colapso. O personagem pode experimentar alterações de personalidade drásticas e súbitas. Uma vez por semana, e toda vez que o personagem fizer um teste de Will, ele deve passar em outro teste de Will (DC 15 + modificador de Sabedoria do personagem) ou ter seu alinhamento imediatamente mudado. O jogador deve rolar 2d4: um dado representa o alinhamento ético (1: Ordeiro. 2: Neutro. 3: Caótico. 4: Alinhamento original); o outro representa o alinhamento moral (1: Bom. 2: Neutro. 3: Mal. 4: Alinhamento original). O personagem pode ser um santo num momento e um monstro em outro. Essa mudança de alinhamento não desencadeia outro teste de Loucura.

Pensamentos Suicidas: Esta é uma forma mais séria o efeito de Depressão. Em adição a todos os efeitos de Depressão, a vontade de viver de um personagem está por um fio. Se o personagem falhar em qualquer teste de Medo, Horror ou Loucura, ele deve dentro de pouco tempo (em até uma hora) tentar tirar a própria vida. O personagem realiza a tentativa de suicídio através do meio mais eficiente à sua disposição.

Falhas Adicionais

Se um personagem falhar em um teste de Loucura enquanto estiver sofrendo de outro efeito de Loucura, não role 1d4 para determinar um novo efeito. A mente do personagem, já insana, meramente se aprofunda mais na sua demência. A perda de atributos, no entanto, é cumulativa para múltiplas falhas em testes de Loucura.

Se qualquer atributo mental do personagem cair abaixo de 3, ele se torna o que é conhecido em Ravenloft como perdido — um andarilho catatônico cuja mente foi destruídas por memórias muito horríveis para serem mantidas. O personagem se torna um NPC até que tenha ao menos um 3 em todos os atributos mentais; até lá, o personagem come e bebe se alimentado, anda se arrastado, e pode murmurar algo ocasionalmente, mas não pode realizar nenhum outro tipo de ações.

O DM pode moldar a personalidade de um perdido vendo qual atributo está em 1 ou 2. Um perdido com Inteligência mínima pode ser um cara alegre e amigável, mas sem nenhuma memória de curto prazo. Ele é incapaz de lembrar qualquer coisa sobre o que aconteceu um minuto atrás. Um perdido com Sabedoria mínima pode ter uma memória vibrante, mas ignorar qualquer tipo de tarefa externa, como abrir uma porta ou trocar de roupa. Um perdido com Carisma

mínimo deve vagar em transe, murmurando cantigas estranhas, e parece incapaz de registrar a existência de outras criaturas.

Se qualquer atributo chegar a 0, o personagem entra em catatonia. Se todos os três atributos voltarem para mais de 0 de novo, o personagem desperta como um perdido.

Loucura e Alinhamento

Alguns efeitos de Loucura podem mudar temporariamente o alinhamento de um personagem. Isto é uma mudança involuntária de alinhamento, mas não requer outro teste de Loucura. Para classes que requerem um alinhamento específico, o personagem insano deve ser considerado efetivamente um “ex” membro daquela classe e pode ou não perder suas habilidades de classe, conforme o caso. Esta perda de habilidades é temporária; já que a mudança é involuntária, não é considerado que o personagem abandonou a classe. Quando o efeito que causou a mudança de alinhamento é removido, o alinhamento original do personagem é restaurado e ele pode continuar a ganhar níveis na classe normalmente. Conjuradores divinos como clérigos, druidas ou paladinos podem precisar de uma expiação primeiro.

Recuperando-se da Loucura

O caminho da loucura para a sanidade é longo e difícil. Efeitos de Loucura são removidos quando todos os pontos de atributo perdidos devido a Loucura são recuperados. No caso de efeitos de Loucura menores, este período é curto: nunca mais do que 6 horas. Efeitos moderados e maiores requerem muito mais esforço. Alguns métodos estão à disposição de personagem precisando de recuperação:

Paz e Silêncio: Se um personagem descansar por trinta dias sem falhar em nenhum teste de Will, ele pode realizar um teste de recuperação (um teste de Loucura) contra o mesmo DC. Se for bem sucedido, ele recupera 1 ponto em um de seus atributos. Apesar do jogador poder escolher qual atributo ele recupera, o modo mais rápido de se recuperar é trazer a Sabedoria ao normal primeiro. O personagem pode tentar um novo teste de recuperação por mês de descanso, contra o DC original até que sua Inteligência, Sabedoria e Carisma retornem ao normal. Entretanto, o DC pode ser tão alto que o personagem necessita de ajuda externa.

Magia: Se disponível magia é o método mais rápido e eficiente de recuperação. *Restoration* pode restaurar atributos mas requer três conjurações, uma para cada atributo, para remover um efeito de Loucura, enquanto as magias *greater restoration* e *heal* podem curar a Loucura de uma só vez. Dentre estas, apenas *heal* pode restaurar memórias perdidas por Blackout ou Amnésia. *Modify memory* também pode restaurar memórias perdidas, mas pode requerer múltiplas conjurações para recuperar todas as memórias.

Hipnose: Se o personagem não tem acesso a magia, acesso a um personagem com a perícia Hipnose é a melhor opção. A magia *hypnotism* pode ser usada da mesma forma; use este

sistema, mas a eficiência ampliada da magia garante ao alvo um bônus de +2 em seu teste de recuperação.

Hipnose é uma técnica nova, desenvolvida primeiramente por (e amplamente limitada apenas a) alienistas, ou doutores, trabalhando nos asilos e sanatórios de Ravenloft. Onde a magia é mais comum em Ravenloft, esta perícia é menos conhecida — ela é primariamente um substituto não mágico para a magia *hypnotism*. Quando um personagem está sendo curado da loucura, o DC do teste de Hipnose é igual ao DC do teste de Loucura falho do alvo. O hipnólogo pode se beneficiar dos modificadores mostrados na tabela adiante. Se o hipnólogo tiver pelo menos 5 níveis em Cura, ele ganha um bônus de sinergia de +2 no teste. O hipnólogo pode refazer os testes de Hipnose uma vez por semana (por alvo) até o alvo se recuperar. Isso quer dizer que a ajuda de um hipnólogo pode dar ao personagem insano quatro chances de realizar testes de recuperação cada mês ao invés de apenas um.

Um personagem não pode usar Hipnose em si mesmo. Um sucesso num teste de Hipnose possui dois resultados. Primeiro, o alvo pode tentar imediatamente um teste de recuperação para restaurar um único ponto de atributo, como descrito em Paz e Silêncio. Segundo, cada uso bem sucedido de Hipnose reduz o DC do teste de recuperação em 1 ponto.

Modificadores para Terapia de Hipnose

Modificador	Condição
+2	O hipnólogo pode sentir as emoções do alvo através de magia (inclui <i>hypnotism</i>).
+1	A terapia ocorre em um lugar onde o alvo sente-se a salvo e confortável.
+1	O hipnólogo possui o mesmo alinhamento que o alvo (desconsiderando mudanças de alinhamento devido a Loucura).
+1	O hipnólogo tem um passado similar ao do alvo (inclui terra-natal, classe social, e classe de personagem).

Sanatórios: Uns poucos sanatórios estão espalhado por Ravenloft. Apesar de seu propósito ser curar os afligidos, muitos servem simplesmente como prisões para os insanos. Recuperação em um sanatório funciona como hipnose (de fato, este é o método de recuperação típico usado), mas a triste verdade é que um paciente em um sanatório dificilmente recebe a atenção cuidadosa que ele requer. Cada sanatório confere um modificador de moral de 1d8-5 (entre -4 e +3) em todos os testes de recuperação feitos dentro dele. Como os modificadores indicam, muitos pacientes dos sanatórios de Ravenloft estariam melhores trancados no sótão de seus sobrinhos. Pacientes em um sanatório podem realizar um teste de recuperação por mês, usando o modificador acima. Cada sucesso restaura 1 ponto em um atributo (à escolha do jogador) e reduz o DC dos testes de recuperação futuros em 1 ponto. Este bônus é cumulativo.