Regras para degeneração mental



Capa: Carlos Castilho

Citações: Fernando Pessoa e

Friedrich Schiller

Diagramação: Carlos Castilho **Ilustrações:** Carlos Castilho **Revisão:** Gábner Alves

Texto: Gábner Alves

"O gênio, o crime e a loucura, provêm, por igual, de uma anormalidade; representam, de diferentes maneiras, uma inadaptabilidade ao meio." Estas regras foram inspiradas nos jogos Best Left Buried, Darkest Dungeons e The Cthulhu Hack. O MJ é encorajado a criar suas próprias Aflições e Terapias.

A integridade mental de um **Personagem** é medida através de um **Dado de Sanidade** (**DS**) de acordo com seu valor de **Sabedoria**, conforme a tabela abaixo.

SABEDORIA	DS
3-8	DU4
9-12	DU6
13-15	DU8
16-17	DU10
18	DU12

Sempre que um **Personagem** se deparar com algo dificil para sua mente lidar e compreender, ou entrar em contato com alguma coisa ou situação que possa traumatizar e danificar sua mente, ele deverá fazer um **Teste** de **Sanidade**. Esse teste usa a mecânica do **Dado de Uso**.

Existem várias maneiras pelas quais um **Personagem** pode ter

sua **Sanidade** abalada, a critério do **MJ**. Alguns exemplos incluem:

- Deparar-se pela primeira vez com uma criatura horrenda.
- Entrar em **Pânico!**
- Excesso de atividades extenuantes.
- Matar alguém inocente.
- Obter uma falha crítica.
- Presenciar ou praticar algum ato hediondo.
- Presenciar um companheiro entrar em Pânico!
- Presenciar um companheiro morrer.
- Privação extrema.

Quando o Dado de Sanidade de um Personagem se esgota, ele contrai uma Aflição aleatória e é considerado Insano: Complicação que gera Desvantagem **TODOS** em testes. Enquanto o Personagem estiver Insano. seu DS permanecerá esgotado. Para sair desse quadro é preciso um Descanso de um Dia (sem testes): o **Personagem** volta a um estado de relativa normalidade e seu DS sobe para **DU4**. O **MJ** também pode escolher a Aflição que

melhor se adequar à situação. Aflições podem se acumular. Um Personagem suporta contrair um número de Aflições igual aos seus DV. Se a quantidade de Aflições superar o valor dos DV em 1, o Personagem perderá toda sua lucidez e será considerado um caso perdido. Os Jogadores são encorajados a dar vida e contexto às suas perturbações mentais, interpretando as Aflições de acordo.

"NOVA" DROGA

Alcool - DU6

Velho conhecido da humanidade por levá-la dos infernos aos céus, e dos céus aos infernos.

O **Personagem** adquire **Vantagem** em todos os testes por um número de **Minutos** igual à rolagem do **DU**.

Se falhar no Teste de CON: o Personagem fica Enfraquecido por um número de Horas igual à rolagem do DU.

NOVAS DOENÇAS

Raiva - DU6

Dor e mal estar gerais tomam conta do afligido na forma de náuseas e possíveis vômitos, acompanhados de perturbações mentais alucinantes, delirantes e medonhas. Hidrofobia.

Se falhar no teste de CON: Desvantagem em todos os testes de atributo e perda de 1 ponto de SAB por Dia, até a morte.

Febre Bubônica -DUS

Diarreia, náusea e vômito assolam a vida do afligido, acompanhados de mal estar geral, dor de cabeça e fadiga. Bubões pestilentos horríveis e dolorosos brotam nas virilhas, axilas e pescoço do doente.

Se falhar no teste de CON: dano igual ao **Nível** para todo teste físico realizado. Perda de 1 ponto de **CON** por **Dia** até a morte.

Debilidade Sanguínea - DU8

Feridas adquirem outras proporções no afligido, causando dor além do normal e demorando mais para cicatrizarem.

Se falhar no Teste de CON: todo dano causado ao **Personagem** possui **Vantagem**, e toda cura realizada possui **Desvantagem**.

D12 AFLIÇÕES

1 Afobamento: o Personagem rola seus DU com Desvantagem.

- 2 Caminho Sem Volta: o Personagem rola todos os Dados de Sanidade com Desvantagem.
- Ganibalismo: toda vez que o Personagem estiver diante de sangue e carne humanoides, deverá rolar SAB. Com falha, ele consome o máximo que conseguir daquilo, rola seu Dado de Sanidade e fica sujeito a Doenças (a critério do MJ). Com sucesso, ele sofre dano igual ao seu Nível.
- 4 **Cleptomania:** o **Personagem** deve rolar **SAB** toda vez que estiver diante de uma oportunidade de furtar algo facilmente. Com falha, ele tenta e rola seu **Dado de Sanidade**. Com sucesso, rola seu **Dado de Sanidade**.
- Senil: Demência Personagem adquire aversão à higiene. Se recusará a banho tomar e se chafurdará em meio imundície. até mesmo sangue e fluidos corporais de **Criaturas**. Sua sujeira impedirá que ele ingresse em certos locais e círculos sociais, além de adquirir

- **Desvantagem** em todos os testes de **CAR**. Caso ele se limpe por algum motivo qualquer, deverá rolar seu **Dado de Sanidade** e não conseguirá se curar durante aquela noite. Além disso, o **Personagem** fica mais suscetível ao contágio de certas **Doenças**, rolando com **Desvantagem** para evitar contraí-las, a critério do **MJ**.
- Febre do Ouro: todas as vezes que o Personagem estiver diante de alguma guantia considerável riqueza, ele deverá rolar **SAB**. Com falha, ele tentará afrontar ou enganar seus companheiros para que major possa obter a quantidade de tesouro para si e deverá rolar seu **Dado de** Sanidade. Do segundo teste em diante, a rolagem é feita com Desvantagem por toda aquela sessão.
- 7 Higiene Obsessiva: o Personagem adquire aversão à sujeira, fluidos corporais, sangue, etc. Toda vez que dormir sem se banhar, ou dormir em locais imundos, o Personagem deverá rolar SAB e seu Dado de Sanidade.

- Com falha ele não conseguirá se curar.
- Medo do Monstro: **Personagem** rola todos os dados com Desvantagem na interação com a espécie de monstro que de alguma maneira o traumatizou, além de rolar o Dado de Sanidade cada vez que encontrar uma Criatura daquela laia. Esta Aflição pode se acumular, onde cada uma se relaciona com um tipo de monstro.
- 9 **Pesadelos:** durante cada noite de sono o **Personagem** deverá rolar **SAB**. Com falha, ele terá **Desvantagem** em todos os testes mentais e sociais durante o próximo dia, não conseguirá se curar durante aquela noite, e deverá rolar seu **Dado de Sanidade**
- 10 Piromania: quando o Personagem estiver diante de uma fonte de fogo Próxima de objetos combustíveis, deverá rolar SAB. Com falha ele tentará atear fogo no que quer que seja e rolará seu Dado de Sanidade. Com sucesso, apenas rolará o Dado de

Sanidade.

- 11 **Vício:** o **Personagem** deve consumir alguma **Droga** todo santo dia. Enquanto não o fizer, ficará **Enfraguecido**.
- 12 Vontade Estilhaçada: o Personagem rola com Desvantagem em todos os testes para resistir impulsos de Aflições e testes de Pânico!

RECUPERANDO SANIDADE & CURANDO AFLIÇÕES

Uma **Semana** de **Descanso** contínuo aumenta o **Dado de Sanidade** em um passo. Também é possível "queimar" 1 **XP** para aumentar um passo do dado, mas é necessário ter uma boa noite de sono confortável. O tamanho do **Dado de Sanidade** não pode exceder o valor da tabela, de acordo com a **Sabedoria**.

Curar **Aflições** é mais complicado, começando pelo fato de que elas não podem ser curadas por *Remover Maldição* ou *Curar Doença*. Além de uma **Semana** de molho, o

Personagem precisa buscar atividades que forneçam um alívio para sua alma, uma Terapia que possa lhe proporcionar uma catarse. Essas atividades podem variar em teor de acordo com o da campanha andamento. Idas ao prostíbulo, uso de narcóticos, obras de caridade, meditação, estudos, autoflagelação, 0 exercício desinteressado de algum oficio, são algumas **Terapias** que functionam. De qualquer maneira, role 4d8x10: este é o valor total gasto naquela Semana com a Terapia em questão. Lembre-se que essa rolagem pode ser feita com Vantagem Desvantagem dependendo das circunstâncias definidas pelo MJ.

SEQUELAS & LESÃO CEREBRAL

Quando um **Personagem** se cura de uma **Aflição**, é preciso verificar se houve **Sequelas**. Ele deve rolar **SAB**, e no caso de falha, o **Personagem** se recupera mas uma **Sequela** permanece: diminua 2 pontos de **Sabedoria** permanentemente.

Quando um **Personagem** rola novamente uma **Aflição** a qual já é portador, ele sofre uma **Lesão Cerebral**: aquela **Aflição** torna-se permanente, impossível de ser curada, se instala em sua alma por completo. Em relação à **Aflição Medo do Monstro**, se o trauma for causado pelo mesmo tipo de **Criatura**, a **Aflição** torna-se **Lesão Cerebral**.

FRITANDO O CÉREBRO

Um **Personagem** pode reduzir em um passo o **Dado de Sanidade** para refazer qualquer rolagem.



"Breve é a loucura, longo o arrependimento."