

Paura e Orrore

Le regole per la paura e l'orrore possono aiutare a mantenere un'atmosfera di terrore, in particolare nelle campagne che volgono alla dark fantasy. In altri tipi di campagne possono essere ignorate totalmente, oppure mitigate negli effetti. La decisione su come vogliono impostare il tono delle proprie avventure è lasciata all'Arbitro e ai giocatori.

Paura

Quando gli avventurieri affrontano minacce che non hanno speranza di sopraffare, l'Arbitro può richiedere che effettuino un tiro salvezza di Saggezza. Assegnare la CD in base alle circostanze. Un personaggio che fallisca il tiro salvezza diventa spaventato per 1 minuto. Il personaggio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto in caso di successo.

Orrore

L'orrore non è un semplice spavento. Comprende sofferenza e repulsione. Spesso si manifesta quando gli avventurieri vedono qualcosa di completamente contrario all'immaginario comune di quello che dovrebbe o non dovrebbe accadere nel mondo, o alla comprensione di una temibile verità.

In queste situazioni, l'Arbitro può richiedere ai personaggi di effettuare un tiro salvezza di Carisma per resistere all'orrore. Assegnare la CD in base alla portata della circostanza orripilante. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio ottiene una forma di follia a breve o lungo termine scelta dall'Arbitro o determinata casualmente, come spiegato di seguito in *Follia*.

Follia

In una tipica campagna, i personaggi non impazziscono a causa degli orrori che affrontano e delle carneficine di cui giorno dopo giorno sono artefici, ma a volte lo stress dell'essere un avventuriero può risultare eccessivo. In particolare per le campagne con un forte tema horror, l'Arbitro potrebbe voler usare la follia come elemento rafforzativo, enfatizzando così la natura estremamente orripilante delle minacce affrontate dagli avventurieri.

Impazzire

Sono numerosi gli effetti magici che possono far impazzire una mente altrimenti stabile. Certi incantesimi, come *contattare altri piani* e *simbolo*, possono provocare demenza, e si possono usare le regole della follia qui di seguito al posto degli effetti dell'incantesimo delle *Regole Base*. Malattie, veleni ed effetti planari come i venti psichici o i venti ululanti del Pandemonio possono essere tutti causa di follia. Certi artefatti sono noti per la loro capacità di spezzare le menti di un personaggio che ne faccia uso o vi entri in sintonia.

Resistere ad un effetto che induce follia di solito richiede un tiro salvezza di Saggia o Carisma. Nelle partite che includono il punteggio di Sanità (vedi sotto), la creatura effettua invece un tiro salvezza di Sanità.

Effetti della Follia

La follia può essere a breve termine, lungo termine o indefinita. La maggior parte degli effetti comuni impongono una follia a breve termine, che dura solo qualche minuto. Gli effetti più orripilanti o eventi cumulativi possono risultare in follia a lungo termine o indefinita.

Un personaggio afflitto da **follia a breve termine** è soggetto ad un effetto dalla tabella Follia a Breve Termine per 1d10 minuti.

Un personaggio afflitto da **follia a lungo termine** è soggetto ad un effetto dalla tabella Follia a Lungo Termine per 1d10 x 10 ore.

Un personaggio afflitto da **follia indefinita** ottiene un nuovo difetto del personaggio dalla tabella Follia Indefinita che permane finché non viene curato.

Follia a Breve Termine

d20	Effetto (dura 1d10 minuti)
1-4	Il personaggio resta paralizzato. L'effetto termina se il personaggio subisce danni.
5-6	Il personaggio diventa inabile e passa la durata dell'effetto a urlare, ridere o piangere.
7-8	Il personaggio resta spaventato e ogni round deve usare la sua azione e il movimento per fuggire dalla fonte della paura.
9-10	Il personaggio inizia a balbettare ed è incapace di parlare normalmente o eseguire incantesimi con componente verbale.
11-12	Ogni round il personaggio deve usare la sua azione per attaccare la creatura più vicina.
13-14	Il personaggio soffre di forti allucinazioni e ha svantaggio alle prove di abilità.
15	Il personaggio farà qualsiasi cosa gli venga detto di fare che non sia palesemente autodistruttiva.
16	Il personaggio ha l'istinto travolgente di mangiare qualcosa di strano, che sia immondizia, fango o feci.
17-18	Il personaggio è stordito.
19-20	Il personaggio cade svenuto.

Follia a Lungo Termine

d20	Effetto (dura 1d10 x 10 ore)
1-2	Il personaggio sente l'istinto di ripetere in continuazione un determinato gesto.
3-4	Il personaggio soffre di forti allucinazioni e ha svantaggio alle prove di abilità.
5-6	Il personaggio soffre di paranoia estrema e ha svantaggio alle prove di Saggia e Carisma.
7-8	Il personaggio soffre di una profonda repulsione verso qualcosa, come se fosse sotto l'effetto antipatia dell'incantesimo <i>antipatia/simpatia</i> .
9	Il personaggio è vittima della sua immaginazione. Scegliere una pozione. Il personaggio immagina di essere sotto i suoi effetti.
10-11	Il personaggio diventa attaccato ad un "portafortuna" - una persona o un oggetto - e ha svantaggio ai tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza quando si trova a più di 9 metri da esso.
12-13	Il personaggio è accecato (25%) o assordato (75%).
14-15	Il personaggio soffre di forti tremori o tic, che impongono svantaggio ai tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza basati su Forza o Destrezza.
16-17	Il personaggio soffre di amnesia parziale. Il personaggio sa chi è e mantiene i tratti razziali e i privilegi di classe, ma non riconosce le altre persone e non ricorda nulla di quanto successo prima che la follia prendesse effetto.
18	Ogni qualvolta il personaggio subisce danni, deve riuscire un tiro salvezza di Saggia CD 15 o subire gli stessi effetti che se avesse fallito un tiro salvezza contro l'incantesimo <i>confusione</i> . L'effetto di <i>confusione</i> dura 1 minuto.
19	Il personaggio perde la facoltà di parlare.
20	Il personaggio cade svenuto. I danni e le azioni degli altri personaggi non riusciranno a risvegliarlo.

Follia Indefinita

d20	Difetto (dura finché non viene curato)
1-3	"Bere preserva la mia sanità mentale."
4-5	"Tutto ciò che trovo è mio."
6	"Io sono 'lui', e lo puoi vedere da come mi vesto, gli atteggiamenti e dal nome."
7	"La gente mi trova interessante solo se distorco la verità, esagero o mento smaccatamente."
8-9	"Il mio obiettivo è l'unica cosa che conta. Tutto il resto non vale nulla."
10	"Quello che mi accade intorno è irrilevante."
11	"Non mi piace il modo in cui tutti mi stanno sempre a giudicare."
12-14	"Sono la persona più furba, saggia, forte, rapida e bella che ci sia qui in giro."
15-16	"Uomini potenti e i loro sicari mi danno costantemente la caccia, dovunque mi trovi. Mi tengono costantemente sotto osservazione."
17	"C'è solo una persona di cui mi fidi. E solo io posso vederla."
18-19	"Non riesco a prendere nulla sul serio. Più seria la situazione, più divertente la trovo."
20	"Ho scoperto che adoro ammazzare la gente."

Curare la Follia

L'incantesimo *calmare emozioni* può sopprimere gli effetti della follia, mentre l'incantesimo *ripristino inferiore* può liberare un personaggio di una follia a breve o lungo termine. A seconda della fonte della follia, anche *rimuovere maledizione* o *dissolvere bene e male* possono dimostrarsi efficaci. L'incantesimo *ripristino superiore* o un effetto magico più potente sono necessari per liberare il personaggio dalla follia indefinita.