

LOUCURA

SISTEMA DAEMON



TIAGO "MURAZOR" MARASCHIN

LOUCURA

“Loucura é necessária para alcançar os deuses. Sim, esta é a verdade. Poucos mortais a possuem...a chance de se afastar da sanidade. Caminhar nas selvas da insanidade...”

— Neil Gaiman, *Entes Queridos*

É surpreendente que até hoje o Sistema Daemon não tenha nenhuma regra que determine o enlouquecimento que um personagem possa vir a sofrer, por isso, estamos adotando uma regra complementar: A Loucura.

Este conjunto de regras discute as mudanças que podem ocorrer na psique do personagem. O foco do sistema são os estados mental e emocional dos personagens. As experiências vividas e as escolhas feitas pelo personagem agora têm conseqüências em sua saúde mental.

Todos os personagens são livres para agir da maneira que quiserem, mas não vão sair inalterados depois de matar alguém. Neste sistema, se alguém agir como um louco vai acabar se tornando um.

TESTE DE LOUCURA

Um Teste de Loucura nada mais é do que um Teste de WILL realizado sempre que o personagem for exposto a conflitos, abusos ou qualquer outro tipo de experiência traumática que inflija feridas emocionais. O choque também pode ter uma causa sobrenatural devido a um encontro com o desconhecido; o resultado de um evento tão estranho que a mente humana não pode aceitar como real.

RESULTADOS DO TESTE

Sucesso: Um sucesso no Teste de Loucura indica que o personagem consegue manter sua compostura e capacidade de discernimento, podendo agir normalmente na rodada.

Falha: Uma falha no Teste de Loucura significa que o personagem entra num estado nervoso, beirando uma crise, assumindo um comportamento perturbado, seja este apavorado, raivoso, paranóico ou histérico.



Todos os seus Testes tornam-se Difíceis por 1d10x10 minutos. Uma nova falha num Teste de Loucura dentro desse período resulta numa crise (Veja adiante).

Falha Crítica: No caso de uma falha crítica, o personagem sofre uma crise, um colapso nervoso, perdendo o total controle de suas ações por 3d6 rodadas e adquire um aprimoramento negativo relacionado.

Dependendo da situação, a reação do personagem pode assumir três diferentes formas:

Paralisia: Um Personagem pode ficar paralisado de horror ou por qualquer motivo que seja. O Personagem está ciente dos fatos a sua volta, mas não pode realizar nenhuma ação, nem se mover ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Pânico: O personagem tenta fugir o mais rápido possível, deixando amigos, inimigos ou bens para trás. Qualquer

obstáculo à sua fuga será prontamente eliminado. Armas e equipamentos serão jogados ao chão se seu peso atrapalhar. Uma porta ou vidraça na rota de fuga será destruída para abrir caminho, a pessoa amada ou uma autoridade a sua frente será derrubada e atropelada, o perigo de correr por um campo minado ou atravessar uma auto-estrada movimentada será ignorado, e opções como pular de um prédio de 50 andares em chamas para escapar ou atirar-se em um rio revoltado sem saber nadar serão consideradas opções viáveis para o personagem. O risco de morrer como preço para fugir é bem mais do que aceitável.

Raiva: O personagem perde o controle de si mesmo, passando a atacar raivosamente a causa de sua loucura sem poder realizar qualquer outra ação. Enquanto ele estiver com raiva, NÃO poderá fazer nenhuma defesa, mas vai atacar sempre que o alvo estiver ao alcance, ou então correrá para aproximar-se ao máximo. No caso do inimigo estar à distância, o personagem pode atacar com armas de longo alcance ou arremessar objetos, sem gastar tempo para mirar o alvo. Com uma arma de fogo ele vai disparar tantos tiros quantos puder em cada rodada, até descarregar sua arma. Ele não irá recarregar, quando sua arma estiver sem munição, ele atacará com as próprias mãos ou com outra arma, e nunca perderá tempo fazendo pontaria.



APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Cada vez que o personagem sofrer uma crise, além dos efeitos citados, ele também adquire Aprimoramentos Negativos decorrentes da situação vivida, como Trauma, Fobia, Pesadelo, Compulsão, etc.

O valor do Aprimoramento Negativo é determinado pela dificuldade, sendo aprimoramentos de -1 para um teste Normal, -2 para um teste Difícil e -3 para um teste Crítico. Uma falha crítica num Teste Fácil NÃO causa nenhum Aprimoramento Negativo.

O Mestre deve determinar o Aprimoramento Negativo, mas pode-se usar um dado para decidir de acordo com a tabela a seguir, mas não recomendamos esse método.

Escolha ou Jogue 1d100

01-15	Fobia (-1 a -2); Trauma (-2); Perda Terrível (-1); Coração Mole (-1);
15-25	Amnésia (-1); Dupla Personalidade (-3); Distração (-1); Defeito de Ryoga (-1)
26-30	Vontade Fraca (-1); Covarde (-1); Defeito de Fala (-1);
31-35	Compulsão (-1); Mania (-1); Hábitos Detestáveis (-1); Viciado em Jogos (-1)
36-45	Maníaco Depressivo (-2); Fúria (-2); Mau Humor (-1); intolerância (-1)
46-50	Supersticioso (-1); Complexo de Inferioridade (-1); Complexo de Culpa (-1); Timidez (-1);
51-55	Perversão Sexual (-1 a -3); Galante (-1); Mentiroso Compulsivo (-2)
56-70	Esquizofrenia (-2); Alucinado (-2); Mania de Perseguição (-1); Assombrado (-1);
71-80	Pesadelos (-1); Sono Pesado (-1);
81-85	Hipocondria (-1); Gula (-1); Céptico (-1)
86-95	Alcoolismo (-1); Viciado em Drogas (-1); Cleptomaníaco (-2)
96-00	Megalomania (-1); Assassino Serial (-2 a -3); Canibal (-3);

SITUAÇÕES DE LOUCURA

Existem várias situações que quando confrontadas podem exigir um Teste de Loucura. Cada situação tem uma dificuldade determinada pelo Mestre, podendo ser fácil (dobro do valor de teste), normal (o valor de teste) ou Difícil (metade do valor de teste), e algumas vezes até Crítico (um quarto do valor de Teste).

EXEMPLOS DE SITUAÇÕES:

Violência: Quando um personagem é sujeito a violência. Se for forte demais, pode levar a pessoa a perder a cabeça.

Exemplo: Ver um amigo ser atacado com uma garrafa quebrada em uma briga de bar é um teste Fácil de Loucura. Ser torturado por um especialista durante uma semana é um teste Difícil.

Sobrenatural: Quando defrontado com coisas sobrenaturais, o personagem pode chegar à insanidade.

Exemplo: Presenciar um ritual de invocação a um deus-monstro é um teste fácil de Loucura. Presenciar a chegada do próprio deus-monstro ao nosso mundo é um Teste Difícil.

Impotência: Todos gostam de acreditar que possuem algum poder. A descoberta de que não temos nenhum controle sobre nossas vidas e nenhuma escolha sobre nossas ações é traumatizante.

Exemplo: Assistir um vídeo de sua esposa cometendo adultério é um Teste Normal de Loucura. Assistir um vídeo de sua esposa sendo assassinada é um Teste Difícil.

Solidão: O temor do isolamento e abandono, a imposição deste afetam o perfil do personagem.

Exemplo: Passar uma semana confinado numa cela solitária é um Teste Normal de Loucura. Passar um ano confinado numa ilha deserta é um Teste Difícil.

Corrupção: Quando fazemos algo que contraria nossos princípios. Quando fazemos aquilo que nunca achamos que faríamos, não importando o que. Nestes momentos, duvidamos de nós mesmos.

Exemplo: Deixar de ir ao aniversário de sua filha, mesmo tendo prometido a ela

que iria é um teste Fácil. Matar sua filha para conseguir conhecimento do oculto é um teste Difícil.



TRATAMENTO E CURA

Terapia: O personagem pode procurar ajuda profissional com um especialista (com a perícia Psicologia) para tratar seus aprimoramentos negativos de até -1 ponto.

Após cada semana de terapia (custo de 10\$ x a perícia do psicólogo por semana) faça um teste de WILL. Acrescente 1/4 da perícia Psicologia do psicólogo ao teste, acrescente também +10% se ele possuir a perícia Hipnotismo. Se o personagem passar no teste elimine o Aprimoramento Negativo.

Caso falhe, significa que resistiu a terapia e não houve alteração. Será necessária mais uma nova semana de terapia para um novo teste.

Sanatórios: Cada sanatório tem uma Taxa de Recuperação (TR) igual a 1d6-2. Esse valor é usado como modificador na WILL para o teste de Vontade ao final de um mês de tratamento (custo mensal de \$50 vezes a Taxa de Recuperação do Sanatório). Assim, um sanatório onde os pacientes ficam acorrentados e são maltratados teria TR-1 (\$25), apenas piorando a loucura e gerando novos aprimoramentos negativos, por outro lado um sanatório com médicos e funcionários dedicados teria TR 4 (\$200), aumentando as chances de cura.

Se o personagem passar no teste ele elimina a TR pontos em Aprimoramentos negativos.

No caso de um sanatório com TR negativa, ele gera aprimoramentos negativos no mesmo valor.