### Безумие

В типичной кампании персонажи не сходят с ума от ужасов, с которыми они сталкиваются, и резни, которую они устраивают изо дня в день, но иногда стресс от бытия авантюриста может быть слишком сильным, чтобы его дальше выносить.. Если в вашей кампании прослеживается тема ужаса, вы можете использовать правила безумия, чтобы усилить эту тему, подчеркнув жуткий характер угроз, с кото­рыми встречаются искатели приключений.

#### Схождение с ума

Разнообразные магические эффекты могут обре­кать на безумие даже стойкие умы. Некоторые заклинания, такие как *связь с иным планом* и *символ*, могут свести с ума и вы можете ис­пользовать приведённые здесь правила вместо тех, что описаны в эффекте этих заклинаний*.* Болезни, яды и планарные эффекты, такие как психический ветер или воющие ветра Пандемониума тоже могут свести персонажа с ума. Не­которые артефакты ломают психику использующих их или настраивающихся на них персонажей.

Сопротивление вызывающему безумие эффекту обычно требует спасброска Мудрости или Харизмы.

#### Эффекты Безумия

Безумие может быть кратковременным, долго­временным или бессрочным. Большая часть отно­сительно обычных эффектов причиняет кратко­временное безумие, которое длится лишь не­сколько минут. Более ужасные или суммируемые эффекты могут привести к долговременному или бессрочному безумию.

Под действием **кратковременного безумия** персонаж находится 1к10 минут.

Под действием **долговременного безумия** персонаж находится 1к10 х 10 часов.

Персонаж, находящийся под действием **бессрочного безумия**, получает новую слабость из со­ответствующей таблицы до тех пор, пока не будет исцелён.

**Краткосрочное безумие (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| к100 | Эффект (длится 1к10 минут) |
| 01–20 | Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект заканчивается, если персонаж получает какой-либо урон. |
| 21–30 | Персонаж становится недееспособным и всё вре­мя, пока безумен, кричит, смеётся или плачет. |
| 31–40 | Персонаж становится испуганным и должен использовать свое действие и движение каждый раунд, чтобы убежать от источника страха. |
| 41–50 | Персонаж начинает что-то невнятно лепетать и не может ни нормально общаться, ни сотворять заклинания. |
| 51–60 | Персонаж должен использовать свое действие каждый раунд, чтобы атаковать ближайшее существо. |
| 61–70 | Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху на проверки характеристик. |
| 71–75 | Персонаж выполняет всё, что ему говорят, если это не суицидальный приказ. |
| 76–80 | Персонаж испытывает непреодолимое желание съесть что-то странное, например грязь, слизь или отбросы. |
| 81–90 | Персонаж ошеломлен. |
| 91–100 | Персонаж теряет сознание. |

**Долгосрочное безумие (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| к100 | Эффект (длится 1к10 × 10 часов) |
| 01–10 | Персонаж чувствует себя вынужденным повторять определенное действие снова и снова, например, мыть руки, прикасаться к вещам, молиться или считать монеты. |
| 11–20 | Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху на проверки характеристик. |
| 21–30 | Персонаж страдает крайней паранойей. Персонаж получает помеху на проверки Мудрости и Харизмы. |
| 31–40 | Персонаж относится к чему-то (обычно к источнику безумия) с сильным отвращением, как будто на него действует антипатический эффект заклинания антипатия/симпатия. |
| 41–45 | Персонаж испытывает сильное заблуждение. Выбери зелье. Персонаж воображает, что он или она находится под его воздействием. |
| 46–55 | Персонаж привязывается к “талисману удачи”, такому как человек или предмет, и имеет получает помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски если находится более чем в 30 футах от него. |
| 56–65 | Персонаж ослеплен (25%) или оглох (75%). |
| 66–75 | Персонаж испытывает неконтролируемую дрожь или тик, которые дают ему помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски зависящие от Силы или Ловкости.. |
| 76–85 | Персонаж страдает частичной амнезией. Персонаж знает, кто он или она, и сохраняет расовые свойства и классовые свойства, но не узнает других людей и не помнит ничего, что произошло до того, как безумие вступило в силу. |
| 86–90 | Всякий раз, когда персонаж получает урон, он или она должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 15 или подвергается эффекту, как если бы он или она потерпели неудачу в спасброске против заклинания замешательство. Эффект замешательства длится 1 минуту. |
| 91–95 | Персонаж теряет способность говорить. |
| 96–100 | Персонаж теряет сознание. Ни тряска, ни урон не могут его привести в чувство. |

**Бессрочное безумие (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| к100 | Изъян (длится до тех пор, пока безумие не будет излечено) |
| 01–15 | "Я мыслю здраво, только пока пьян..” |
| 16–25 | “Я храню все, что нахожу.” |
| 26–30 | “Я стараюсь больше походить на кого—то из своих знакомых, перенимая его стиль одежды, манеры и имя.” |
| 31–35 | “Я должен искажать правду, преувеличивать или откровенно лгать, чтобы быть интересным другим людям.” |
| 36–45 | "Достижение моей цели-это единственное, что меня интересует и я буду игнорировать все остальное, чтобы преследовать ее.” |
| 46–50 | “Мне трудно заботиться обо всем, что происходит вокруг меня.” |
| 51–55 | “Мне не нравится, что люди все время осуждают меня.” |
| 56–70 | “Я самый умный, самый мудрый, самый сильный, самый быстрый и самый красивый человек из всех, кого я знаю.” |
| 71–80 | “Я убежден, что могущественные враги охотятся за мной и их агенты повсюду, куда бы я ни пошел. Я уверен, что они все время следят за мной.” |
| 81–85 | "Есть только один человек, которому я могу доверять. И только я могу видеть этого особенного друга.” |
| 86–95 | “Я ничего не могу принимать всерьез. Чем серьезнее ситуация, тем смешнее она мне кажется.” |
| 96–100 | “Я обнаружил, что мне действительно нравится убивать людей.” |

#### Лечение Безумия

Заклинание *Умиротворение* может подавить последствия безумия, в то время как *Малое восстановление*может избавить персонажа от краткосрочного или долгосрочного безумия. В зависимости от источника безумия, *снять проклятие* или *рассеять зло* также могут оказаться эффективными. Требуется более *Высшее восстановление* или более мощная магия, чтобы избавить персонажа от бессрочного безумия.