

**Table de folie aléatoire – Naheulbeuk JDR**

<b>Folie</b>	<b>Effets et conséquences</b>	<b>D20</b>
Table que vous pouvez appliquer en cas d'événement provoquant la folie d'un personnage : sortilège raté, échec critique au courage, malédiction... Vous devrez donc apporter les modifications pendant la durée de l'effet de folie et aussi modifier le rôleplay !		
Paranoïa	Le héros sombre dans une paranoïa profonde, se renferme sur lui-même (INT-3 COU-3)	<b>1</b>
Débilité	Le héros, incapable de se concentrer, est victime de débilité (INT-5 AD-3 AT/PRD-2)	<b>2</b>
Pensées troublantes I	Le héros est troublé car il pense avoir changé de sexe, il agit bizarrement (INT-2)	<b>3</b>
Faim dévorante	Le héros est soudain obsédé par la nourriture et doit manger toutes les heures - cet état l'empêche de dormir (INT-2)	<b>4</b>
Pensées troublantes II	Le héros est soudain obsédé par le sexe et cet état l'empêche de dormir (INT-3)	<b>5</b>
Barbarisme	Le héros est enragé et pense qu'il est un barbare, il ne lance plus de sorts et attaque à vue au corps-à-corps (INT-4 FO+2 COU+3) – s'il était déjà barbare, la folie n'a pas d'effet	<b>6</b>
Schizophrénie	Le héros développe une deuxième personnalité, du sexe opposé et violente, qui peut ressortir en cas de stress (chiffre pair au D6) et cette personnalité ne peut jeter des sorts	<b>7</b>
Émotivité	Le héros devient émotionnellement très fragile : COU-4, il peut s'évanouir à la vue du danger s'il fait 5 ou 6 au D6	<b>8</b>
Mutisme	Le héros ne peut plus parler, quelque chose a craqué en lui – de fait, il ne pourra plus lancer que des sorts silencieux	<b>9</b>
Peur de l'obscur	Le héros a très peur du noir : il produira de la lumière en permanence ou se collera à une personne qui produit de la lumière - cet état l'empêche de dormir (COU-3 INT-2)	<b>10</b>
Craquage	Le héros a craqué : la bave à la bouche, il tremble en permanence et ne peut plus dormir (INT/COU/CHA/AD-3)	<b>11</b>
Suicidaire	Le héros perd goût à la vie : il devient suicidaire et doit être surveillé à tout moment - en cas de stress il a 50% de chance d'essayer de se suicider à l'arme blanche (COU-3)	<b>12</b>
Sadisme	Le héros devient sadique : la seule chose qui lui importe à présent, c'est d'infliger le plus de souffrance possible à ses ennemis - il ne s'intéressera plus à rien d'autre et délaissera toute autre préoccupation - cet état l'empêche de dormir	<b>13</b>
Masochisme	Le héros devient complètement masochiste : il rêve de se voir infliger les souffrances les plus cuisantes et se mettra volontairement en danger - cela l'empêche de dormir (COU+4 INT-2)	<b>14</b>
Exhibitionnisme	Le héros devient exhibitionniste et complètement réfractaire aux vêtements : il devra se promener nu ou entrera dans une rage folle (héros nu : INT-2 pour TOUT LE GROUPE)	<b>15</b>
Narcolepsie	Le héros devient narcoleptique : en cas de stress il pourra s'endormir sur place s'il fait 5 ou 6 au D6 - il ne peut pas rester 5 minutes inactif sans s'endormir (INT-2 COU-2)	<b>16</b>
Révélation	Le héros a une vision : devenu fou, il pense qu'il est l'élu de Braav' et agira en fonction des préceptes de ce dieu (INT-2)	<b>17</b>
Cleptomanie	Le héros est devenu un violent cleptomane : toutes les 15 minutes il tentera de s'emparer des biens de quelqu'un proche de lui, par la ruse ou par la force - cela l'empêche de dormir (INT-3)	<b>18</b>
Grève de la faim	Le héros pense qu'il est allergique à la nourriture et que des parasites vivent à l'intérieur de lui : il refuse de s'alimenter ou de boire des potions, et cet état l'empêche de dormir (INT-2)	<b>19</b>
Hémiplégie	Devenu momentanément hémiplégique, le héros ne peut plus utiliser que son bras gauche et se déplace difficilement (MV divisé par deux, AD/AT/PRD/FO-5)	<b>20</b>
Durée : dans le cas où la durée de l'effet de folie n'est pas précisée, comptez 1D20+10 heures ou 2D20 heures (choix MJ)		