Table des effets de folie (1d20)

Règle : 5 points de choc accumulés = 1 point de folie + un jet sur cette table.

CHOC IMMÉDIAT — 1-7 · dure jusqu'à la fin de la scène sauf indication		
1	**Tremblements**	Les mains tremblent sans pouvoir s'arrêter. -1 aux jets de dextérité.
2	**Regard vide**	Le personnage reste figé, absent. Il perd sa prochaine action.
3	**Cri incontrôlable**	Un hurlement lui échappe. Les ennemis ou PNJ hostiles des environs sont alertés.
4	**Déni**	Il refuse d'admettre ce qu'il voit. Désavantage au prochain jet d'investigation lié à la scène.
5	**Sanglots**	Crise de larmes incontrôlable. Désavantage au prochain jet social.
6	**Fuite éperdue**	Jet de volonté 15 pour rester, sinon il fuit pendant 1d4 tours (le MJ dirige la fuite).
7	**Paralysie de terreur**	Tétanisé sur place. Équivalent de l'état étourdi pendant 1 tour.
TRAUMATISME MARQUANT — 8-14 · dure jusqu'à la fin de la session sauf indication		
8	**Nausée**	Le corps lâche avant l'esprit. -1 à tous les jets pendant 1d4 tours.
9	**Fixation morbide**	Incapable de quitter la source du choc des yeux. Jet de volonté 15 pour quitter la zone ou agir ailleurs.
10	**Rire nerveux**	Rire inapproprié et inquiétant. Désavantage aux interactions avec les PNJ présents.
11	**Transfert de peur**	Il accuse un allié. Conflit en RP ; l'allié visé : volonté 15 ou 1 point de choc.
12	**Mutisme**	Les mots ne sortent plus. Incapable de communiquer verbalement jusqu'à la fin de la scène.
13	**Flash-back**	Un traumatisme ancien refait surface. Désavantage aux jets de volonté.
14	**Hypervigilance**	Aux aguets mais à cran. +2 aux jets de perception, -2 aux jets de volonté.
FRACTURE MENTALE — 15-20 · conséquences durables, à discuter avec le MJ		
15	**Hallucination brève**	Il voit ou entend ce qui n'existe pas. Le MJ donne une fausse information crédible, en privé si possible.
16	**Crise de rage**	Il s'en prend physiquement à la source du choc pendant 1d4 tours. Volonté 15 pour s'interrompre.
17	**Amnésie partielle**	Son esprit efface les dernières minutes. Le MJ décide de ce qu'il en reste.
18	**Dissociation**	Tout semble irréel, il flotte hors de son corps. Désavantage à tous les jets jusqu'à la fin de la scène.
19	**Phobie durable**	Peur panique liée à la scène. Permanent : désavantage en présence du stimulus, jusqu'à guérison (soins, rituel, temps).
20	**Effondrement**	Il s'évanouit. Inconscient 1d6 tours + une séquelle durable à définir avec le MJ au réveil.

OPTION : LA FOLIE S'AGGRAVE AVEC L'ACCUMULATION

Jet d'effet de folie = 1d20 + nombre total de points de folie du personnage. Au-delà de 20 :
21-22 · Crise de folie passagère : le MJ contrôle le personnage pendant 1d4 tours.
23+ · Folie profonde : le personnage sombre ; son sort est entre les mains du MJ (retrait de la scène ou de la campagne, ou arc narratif de guérison).

Conseils au MJ : adapter l'effet tiré au contexte de la scène · annoncer l'existence de la table aux joueurs sans en révéler le contenu — l'inconnu fait partie de l'horreur.