

# FOLIE

D100	FOLIE PASSAGÈRE - Persiste 1d10 minutes
01-20	Le personnage se retire dans son esprit et devient paralysé. L'effet prend fin si le personnage subit des dégâts.
21-30	Le personnage devient incapable d'agir et crie, rit, ou pleure pendant toute la durée de sa démente.
31-40	Le personnage devient effrayé et doit utiliser son action et son déplacement, à chaque tour, pour fuir la source de sa peur.
41-50	Le personnage commence à balbutier et est incapable de lancer un sort ou de parler normalement.
51-60	Le personnage doit utiliser son action à chaque tour pour attaquer la créature la plus proche.
61-70	Le personnage est en proie à de vives hallucinations et a un désavantage à ses jets de caractéristique.
71-75	Le personnage fait tout ce que n'importe qui lui dit de faire, sauf si c'est visiblement suicidaire.
76-80	Le personnage a le besoin irrésistible de manger quelque chose de bizarre comme de la saleté, du mucus, ou des tripes.
81-90	Le personnage est étourdi.
91-100	Le personnage sombre dans l'inconscience.

D100	FOLIE LONGUE DURÉE - Persiste 1d10 x 10 heures
01-10	Le personnage se sent obligé de répéter encore et encore une activité spécifique, comme se laver les mains, toucher des choses, prier, ou compter des pièces.
11-20	Le personnage est en proie à de vives hallucinations et a un désavantage à ses jets de caractéristique.
21-30	Le personnage souffre d'une paranoïa extrême. Le personnage a un désavantage à ses jets de Sagesse et de Charisme.
31-40	Le personnage considère quelque chose (généralement la source de sa folie) avec une intense répulsion, comme s'il était sujet à l'effet répulsion du sort aversion/attirance.
41-45	Le personnage est en proie à un puissant délire. Choisissez une potion. Le personnage imagine qu'il est sous l'effet de cette potion.
46-55	Le personnage s'attache à un "porte-bonheur", comme une personne ou un objet, et a un désavantage à ses jets d'attaque, ses jets de caractéristique et ses jets de sauvegarde tant qu'il se trouve à plus de 9 mètres de son porte-bonheur.
56-65	Le personnage est aveuglé (25%) ou assourdi (75%).
66-75	Le personnage est en proie à d'incontrôlables tremblements ou tics, qui lui imposent un désavantage à ses jets d'attaque, ses jets de caractéristique et ses jets de sauvegarde qui reposent sur la Force ou la Dextérité.
76-85	Le personnage souffre d'une amnésie partielle. Le personnage sait qui il est et conserve ses traits raciaux et ses capacités de classe, mais il ne reconnaît pas les autres personnes et ne se rappelle plus de rien de tout ce qu'il a vécu avant d'être soumis à cet effet de folie.
86-90	Chaque fois que le personnage subit des dégâts, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir les mêmes effets que s'il avait échoué son jet de sauvegarde contre un sort de confusion. L'effet de confusion persiste 1 minute.
91-95	Le personnage perd la capacité de parler.
96-100	Le personnage sombre dans l'inconscience. Secouer ou infliger des dégâts au personnage ne peuvent pas le réveiller.

D100	FOLIE INFINIE - Persiste jusqu'à guérison
01-15	Être ivre me permet de rester sain d'esprit.
16-25	Je garde tout ce que je trouve.
26-30	Je cherche à ressembler à quelqu'un que je connais - j'adopte son code vestimentaire, ses manières, et son nom.
31-35	Je dois bidouiller la vérité, exagérer, ou carrément mentir pour que les autres personnes s'intéressent à moi.
36-45	Atteindre mon but est mon seul intérêt, et j'ignore tout le reste pour y parvenir.
46-50	J'ai beaucoup de difficultés à m'intéresser à ce qui se passe autour de moi.
51-55	Je n'aime pas cette façon qu'ont les gens de me juger tout le temps.
56-70	Je suis la plus intelligente, la plus sage, la plus forte, la plus rapide et la plus belle personne que je connaisse.
71-80	Je suis convaincu que de puissants ennemis me traquent, et que leurs agents se trouvent partout où je vais. Je suis persuadé qu'ils m'observent constamment.
81-85	Il n'y a qu'une seule personne en qui je puisse me fier. Et je suis le seul à pouvoir voir cet ami si spécial.
86-95	Je ne peux rien prendre au sérieux. Plus la situation est sérieuse, plus je la trouve amusante.
96-100	J'ai découvert que j'aime vraiment tuer les gens.