

Table de folie aléatoire – Naheulbeuk JDR

Folie	Effets et conséquences	3D10
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 !		
Pyromanie	Le héros est particulièrement fasciné par le feu. Il doit être surveillé à tout moment sans quoi il sera obsédé par le fait d'allumer un incendie à n'importe quel prix et cet état l'empêche de dormir (INT-2).	3
Débilité/Crétinisme/Sénilité précoce	Le héros, incapable de se concentrer, est victime d'imbécilité et d'idiotie (INT-5 AD-3 AT/PRD-2).	4
Pensées troublantes	Le héros est troublé car il pense avoir changé de sexe, il agit bizarrement (INT-2).	5
Faim dévorante	Le héros est soudain obsédé par la nourriture et doit manger toutes les heures - cet état l'empêche de dormir. (INT-2).	6
Lubricité débordante/Nymphomanie	Le héros est soudain obsédé par le sexe et cet état l'empêche de dormir. Apprécie chez Lafoune. (INT-3).	7
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.	8
Schizophrénie/Schizoneurose	Le héros développe une deuxième personnalité violente, du sexe opposé, qui peut ressortir en cas de stress (chiffre pair au D6). Cette autre personnalité - peut avoir sa propre fiche - mais ne peut pas jeter de sorts.	9
Émotivité exacerbée	Le héros devient émotionnellement très sensible et/ou fragile : COU-4, il peut s'évanouir à la vue d'un danger potentiel s'il fait 5 ou 6 au D6.	10
Mutisme/Anaphasie	Le héros ne peut plus ni parler, ni articuler, ni chanter de manière intelligible car quelque chose a craqué en lui — de fait, il ne pourra plus lancer que des sorts et/ou prodiges purement silencieux (ou gestuels).	11
Mégalomanie/Orgueil sans limite	Le héros devient obnubilé par sa propre grandeur et ne cesse de se vanter et de s'envanter des exploits plus rocambolesques les uns que les autres. (histoire ridicule : CHA-2 pour TOUT LE GROUPE).	12
Craquage/Hystérie	Le héros a craqué : la bave à la bouche, il bégaye en tremblant de tout son corps en permanence, est agité de tics nerveux et de spasmes et ne peut tout simplement plus dormir (INT/COU/CHA/AD-3).	13
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 (une simple cuillère par exemple ...) (COU-3).	14
Cruauté malsaine/ Bestialité	Le héros devient une bête féroce, un pur sadique : la seule chose qui lui importe à présent, c'est d'infliger tout le temps 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. (INT-2).	15
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).	16
Exhibitionnisme/Gymnomanie	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).	17
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. Apprécie chez DluL (INT-2 COU-2).	18
Révélation/Théomanie	Le héros croit avoir reçu une vision héroïque et divine : devenu fou, il pense être l' élu de ce dieu. Lancez 1D6 : 1-2 : Braav' ; 3-4 : Adathie ; 5-6 : Khornettoth. Il agit en fonction des préceptes de ce dieu (INT-2).	19
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).	20
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 refusera de s'alimenter et de boire - même des potions. (PV réduits d'un tiers, arrondi au supérieur).	21
Hémiplégie	Devenu momentanément hémiplégique, le héros ne peut plus utiliser que son bras gauche et se déplacera difficilement en traînant la jambe droite (MV divisé par deux, arrondi au supérieur, AD/AT/PRD/FO-5).	22
Coloromanie	Le héros est obsédé par une couleur spécifique (à préciser par le MJ). Il ne s'habillera QUE de vêtements de cette couleur, ne mangera QUE des aliments de cette couleur, etc. Cet état le rend ridicule (CHA-2).	23
Ablutomanie/Mysophobie	Le héros a peur de la fange, la boue, la saleté, la vase et veut se laver, se coiffer, se parfumer ET se brosser les dents dès que possible. Il perd beaucoup de temps par coquetterie, narcissisme et pure vanité. Tout état personnel ou endroit - à peine - crasseux l'empêche de dormir. Apprécie chez Slanoush. (COU-3 INT-2).	24
Agathomanie	Le héros souffre d'une gentillesse maladive : il distribue son argent et ses possessions à tout va, il fait des cadeaux et des câlins à tout le monde, il est d'une politesse extrême... Apprécie chez Braav'. (COU-4).	25
Dépendance	Le héros a un besoin irrésistible de café, de tabac, d'un parfum, d'une drogue, de son doudou, d'un somnifère, d'alcool ou de toute autre substance pas forcément facile à trouver, et cet état l'empêche de dormir (INT-2).	26
Aquoibonisme/Procrastination	Le héros a tendance à dire "à quoi bon" à tout, à faire preuve de fatalisme et manque de motivation et d'énergie pour tout, ce qui le pousse à tout remettre au lendemain. Apprécie chez DluL. (COU-2).	27
Automanie/Agoraphobie	Le héros développe un amour excessif pour la solitude, préférera se tenir à l'écart de toute autre personne - y compris du reste du groupe. Il n'aime pas les groupes et encore moins les foules. (COU+4, INT-4).	28
Collectionnisme/Disposophobie	Le héros aura tendance à vouloir tout collectionner, thésaurisera, et aura peur de jeter tout ce qui pourrait « être utile » ce qui est fort encombrant non seulement pour lui mais aussi pour le reste du groupe. Bonjour la discrétion... (AG -2 pour TOUT LE GROUPE).	29
Démonomanie/Cacodémomanie	Le héros souffre d'une croyance pathologique qui lui fait croire qu'il est possédé par un démon ou un esprit, il repends du sel (ou du poivre) partout, ne boit que de l'eau bénite, trace des symboles étranges, s'entrave avant de dormir, s'entoure de gris-gris, dépense des fortunes en talismans et bénédictions... (INT-4).	30

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)

Table de phobie aléatoire – Naheulbeuk JDR

Phobie	Effets et conséquences	3D10
Table que vous pouvez appliquer en cas d'événement provoquant la phobie 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).	3
Dendrophobie/Hylophobie	Le héros a tout simplement peur des forêts, de la jungle, des bosquets. Il est persuadé que tous les arbres veulent sa mort. Ennuyeux chez les elfes sylvains (COU-3).	4
Acousticophobie/Ligyrophobie	Le héros a tout simplement peur du bruit. Il est impossible de le calmer en ville, dans un concert, sur un marché et cela rend tout le monde irritable. (INT-2 pour TOUT LE GROUPE).	5
Zoophobie	Le héros a peur des animaux. Que cela soit justifié ou non, il devient nerveux dans la nature, vraiment irritable s'il faut monter à cheval et même couard s'il croise un simple poulet dans un donjon... (COU-2).	6
Kéraunophobie /Cheimophobie	Le héros a peur de la foudre, des orages, des ouragans, des tempêtes,... Du mauvais temps quoi (COU-4).	7
Haptophobie/Thixophobie	Le héros a peur du toucher et d'être touché. Il ne supporte aucun contact physique, pas même un baiser, ni une chatouille, ni une caresse. Pas pratique pour recevoir des soins ou de l'affection. (INT-2).	8
Kleptophobie	Le héros a une peur maladive d'être volé, de perdre ses objets de valeur et/ou d'être cambriolé. Il passe beaucoup de temps à enfermer et cacher toutes ses possessions. (INT-2 SAUF chez les nains).	9
Hydrophobie	Le héros a peur des liquides : il refuse de boire et de se laver (il sent mauvais, se déshydrate). Il refuse se s'approcher d'une rivière, d'un lac, de la mer ou de toute étendue d'eau (INT-2, CHA-2).	10
Méchanophobie	Le héros a particulièrement peur de la machinerie, des outils complexes, de la mécanique, des engrenages, des golems, des robots, des automates et des engins. Ennuyeux chez les gobelins et les nains. (COU-4).	11
Peur de l'obscur/Photomanie	Le héros a très peur de l'obscurité, du noir, de la nuit, des ténèbres : il produira en permanence de la lumière (ou se collera à une personne qui en produit) - cet état empêche tout le monde de dormir car il couine dès qu'il fait un peu plus sombre, vu qu'il dort peu (COU2, INT-2 pour TOUT LE GROUPE).	12
Mycophobie	Le héros a peur des champignons, des mousses et des lichens, et il est persuadé d'être la cible d'une mycose qui l'irrite. Cela le fait éternuer, tousser, se gratter et se tortiller de manière frénétique en permanence. (AG -2).	13
Nécrophobie	Le héros a peur des cadavres, des zombies, des lichs, des vampires, des goules, des cimetières, des mausolées, des tombes et de tout ce qui se rapporte ou peut se rapporter aux Morts-Vivants. (COU-2).	14
Phasmophobie	Le héros a peur des fantômes, des spectres, des ectoplasmes, des feux-follets, des esprits frappeurs et de tout être immatériel qui peut lui causer du tort sans qu'il ne puisse lui-même l'atteindre. (COU-4).	15
Hématophobie	Le héros a peur du sang -du sien comme celui des autres. Il s'évanouit à la moindre blessure qui saigne s'il fait 5 ou 6 au D6. Il sombre dans la torpeur et le silence à la moindre hémorragie bénigne. (COU-4).	16
Spélaionophobie	Le héros a peur des grottes et des sous-sols : Un éboulement est si vite arrivé, on peut tomber dans une crevasse ou se prendre une stalactite sur le crâne ... Ennuyeux chez les gobelins et les nains. (COU-4).	17
Achnophobie/Trypanophobie	Le héros a peur des aiguilles et des objets pointus (ciseaux, couteaux, seringues, épées, flèches...). Il refuse même de les prendre en main. Une arme contondante lui est désormais plus appropriée (INT -2).	18
Algophobie/Traumatophobie	Le héros a peur de la douleur, de se blesser et des blessures en général. Ce n'est pas de la couardise, c'est pire : Il refuse toute activité où il pourrait perdre un seul PV. Il échoue à résister à la torture. (INT -4).	19
Claustrophobie/Sténophobie	Le héros a peur de rester enfermé, des endroits confinés, ainsi que des choses serrées, des endroits étroits et -même- des camisoles et autres des vêtements rétrécis ou visant à restreindre ses mouvements (INT -4).	20
Sélénophobie	Le héros -qui est persuadé d'être un garou- a peur de la pleine lune. Il refuse de sortir de nuit s'il n'a pas consulté un calendrier lunaire récent le jour même et cet état l'empêche de dormir (COU -2, INT -2).	21
Phonéophobie	Le héros a peur de tuer -même par inadvertance. Il ne refuse pas le combat mais limite ses actions, ses mouvements et refuse d'user de coups spéciaux pour ne pas à avoir à porter le coup de grâce (AD -2).	22
Gymnophobie Androphobie	Lancez une pièce : Le héros est terriblement jaloux -ou très timide- et a respectivement peur des : FACE : femmes et de leur féminité. Y compris tout ce qui y ressemble de près ou de loin. (INT -4). PILE : hommes et de leur masculinité. Y compris tout ce qui y ressemble de près ou de loin. (INT -4).	23
Colorophobie	Le héros a une peur maladive d'une couleur en particulier (à préciser par le MJ). Il s'évanouit à sa vue s'il fait 5 ou 6 au D6. Il sombre dans la panique et fuit de manière irraisonnée cette couleur (INT -4).	24
Xénophobie	Le héros a peur des malandrins, des étrangers et des inconnus : Ils pourraient lui vouloir du mal. Sans être raciste, il n'aime pas leur présence qui le trouble. (CHA-2, INT -2).	25
Métallophobe	Le héros a peur des métaux (y compris de la musique métal ! Curieux non?). Il refuse les armes, armures et tout équipement métallique. Assez courant chez les elfes sylvains et les druides. (CHA-2, INT -2).	26
Cryophobie	Le héros a peur d'avoir froid. Même en pleine canicule il doit se trimbaler : de grosses chaussettes, une couverture de yakak, une épaisse écharpe et un manteau de fourrure doublé (juste au cas où). (AG -4).	27
Symnétrophobie	Le héros a peur de la symétrie. Toute notion de géométrie ou d'architecture le rend malade à vomir et voir plusieurs choses identiques trop bien alignées le rendent complètement furieux. (INT -4).	28
Rhabdophobie	Le héros a peur de la magie et des prodiges. Il refuse qu'on les pratique en sa présence et encore moins en être la cible -même pour un soin. Pénétrer un lieu magique ou sacré le fait paniquer. (COU-2, INT -2).	29
Phobophobie /Probophobie	Le héros a peur... d'avoir peur ce qui le plonge dans une confusion rare car il agit étrangement et se justifie sans arrêt. Cet état le rend ridicule et l'empêche de dormir (INT-2, CHA-2).	30

Durée : dans le cas où la durée de l'effet d'une phobie n'est pas précisée, comptez 1D20+10 heures ou 2D20 heures (choix MJ)