

ANNEXES : GÉRER L'INFÂMIE, L'IGNOMINIE ET L'INSOUTENABLE



es personnages sont censés être des représentants de la Loi et à ce titre ne pas commettre d'exactions eux-mêmes.

Mais quand on tombe sur un charnier ou sur la cuisine d'Ogrillons, il y a de quoi mettre un mouchoir sur sa moralité et l'enfourer profondément dans ses poches quelques minutes ; ainsi il ne serait plus question de justice mais de vengeance. La colère peut monter et faire beaucoup de dégâts.

stupeur, colère, dégoût autant de mots à mettre sur le malaise que chacun encaisse bon gré mal gré.

Boule au ventre, gorge nouée, estomac serré... des notions bien plus physiques.

Dans le cas de ce scénario il faut jouer sur la consternation générale, muette, profonde, universelle, véritable : un massacre a été commis dans ce complexe et dans la cuisine et le dortoir des enfants en particulier, aux vues d'yeux qui n'auraient jamais dû voir cela à leur âge. Des enfants ont été assassinés parce que... parce quoi d'ailleurs... par appétit ? par plaisir ? par sadisme ?

Quelle sorte de crédo peut justifier une action violente comme celle-ci. Aucune très certainement, pas pour de jeunes yeux en tout cas.

En terme technique cela commence par les impressions physiques : un jet de sauvegarde contre les Poisons (avec un malus de 4 en prime pour les personnages ayant un odorat plus développé). En cas d'échec c'est la nausée assurée et communicative (nouveau jet de sauvegarde contre le Poison).

Puis vient l'aspect psychologique : jet sous Sagesse aussi pour éviter le coup de rage devant la situation. Un échec critique engendre un problème psychologique (phobie, aversion, rage frénétique...)

EFFETS DE LA FOLIE

La folie peut être de courte durée, de longue durée, ou de durée indéterminée. Les situations les plus courantes entraîneront une folie de courte durée, qui ne dure que quelques minutes. Des effets plus horrifiants ou le cumul d'effets et de situations pourront engendrer des folies de longue durée ou de durée indéterminée.

Un personnage affligé d'une **folie passagère** est sujet à un effet de la table Folie passagère pendant 1d10 minutes.

Un personnage affligé d'une **folie persistante** est sujet à un effet de la table Folie persistante pendant 1d10 x 10 heures.

Un personnage affligé d'une **folie à durée illimitée** gagne un défaut parmi ceux de la table Folie à durée illimitée, qu'il conserve jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Exemple rage frénétique : -4 intelligence, -4 sagesse, +4 toucher, +4 dégâts pour 1d10 minutes. Le personnage est pendant cette période obsessionnel. Et cette obsession est clairement meurtrière.

On peut citer aussi pêle-mêle : la catatonie/stupeur, la crise de panique, les (auto) mutilations, la fuite, les hallucinations, le mutisme, une amnésie partielle ou complète, tic/toc, insomnies, les phobies, ...

SOIGNER LA FOLIE

LA GUÉRISON NATURELLE

La guérison naturelle est un effet purement psychologique, qui fait que le cerveau a un réflexe de lutte contre la folie que le personnage vient juste de sombrer. Ce réflexe donne la possibilité de faire un jet de Sagesse.

L'AIDE EXTÉRIEURE

D'autres personnages peuvent tenter de raisonner les "atteints" avec des arguments "mouches" (à la convenance du Maître du Jeu). Les "possédés" devront alors faire un jet de Sagesse pour sortir de leur colère et reprendre leur esprit.

LES REMÈDES

Certains remèdes peuvent être conçus à base de plantes et d'herbes. Des bonus/malus peuvent être donnés selon la pathologie sur le jet d'Alchimie / Herboristerie / Fabrication de potion visant à réaliser le remède. Certaines potions peuvent octroyer un bonus/malus au jet de Sagesse.

LA GUÉRISON MAGIQUE

Certains sorts peuvent guérir les âmes les plus tourmentées. Les plus puissants peuvent même guérir complètement des folies majeures.