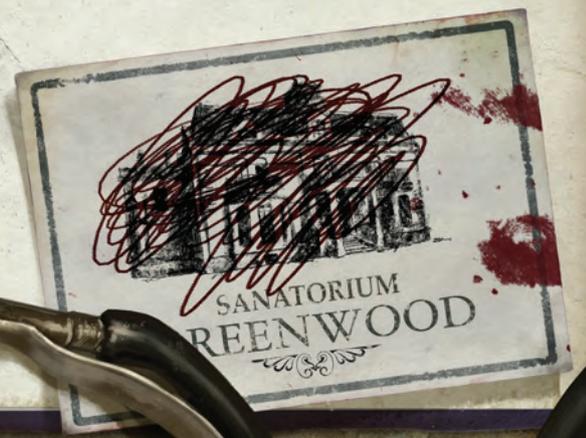


## TABLE IX : FOLIES PASSAGÈRES – TEMPS RÉEL

Choisissez ou lancez 1D10.

Résultat	Folie passagère : Temps réel
1	<b>Amnésie</b> : le personnage cesse de se considérer comme un héros, et ne peut plus recourir à ses talents pulp pendant 1D10 rounds.
2	<b>Plan irrationnel</b> : pendant 1D10 rounds, le héros met à exécution un plan irrationnel ou bancal. Celui-ci doit profiter à l'ennemi ou aggraver le danger que courent le héros et ses alliés.
3	<b>Rage</b> : le héros voit rouge et il se laisse aller à un déferlement de violence et de destruction dirigé contre son environnement, ses alliés et ses adversaires pendant 1D10 rounds.
4	<b>Vantardise</b> : le héros éprouve le besoin de se vanter ou d'exposer à voix haute ses plans pendant 1D10 rounds : « Avant que mes amis et moi n'éliminions toutes les goules de ce repaire infect, laissez-moi vous dire une bonne chose... »
5	<b>Détente</b> : le héros est persuadé que la menace est insignifiante, et il se pose quelque part pour se détendre pendant 1D10 rounds. Il peut prendre une minute pour fumer un bon cigare ou porter un toast avec une flasque d'alcool.
6	<b>Fuite paniquée</b> : le héros doit s'enfuir aussi loin que possible, par tous les moyens, même s'il s'agit de s'emparer de l'unique véhicule disponible en abandonnant tout le monde sur place. Il fuit ainsi pendant 1D10 rounds.
7	<b>Frime</b> : le héros cherche par tous les moyens à attirer l'attention pendant 1D10 rounds, en se livrant s'il le faut à des actes d'une témérité inouïe.
8	<b>Alter ego</b> : la personnalité du héros subit une véritable métamorphose, et une autre, complètement différente, la remplace pendant 1D10 rounds. L'alter ego est le parfait opposé du héros. Si l'un est bienveillant, l'autre sera cruel. Si l'un est égoïste, l'autre sera altruiste. Le Gardien peut en profiter pour donner un aperçu du genre de monstre que ce héros deviendrait s'il sombrait tout à fait dans la démence.
9	<b>Phobie</b> : le héros reçoit une nouvelle phobie. Lancez 1D100 sur la table <i>Exemples de phobies</i> , page 164 du <i>Manuel du Gardien</i> ou laissez le Gardien décider. Même si la source de la phobie n'est pas présente, l'investigateur croit qu'il y est confronté pendant les 1D10 prochains rounds.
10	<b>Manie</b> : le héros reçoit une nouvelle manie. Lancez 1D100 sur la table <b>Exemples de manies</b> page 166 du <i>Manuel du Gardien</i> ou laissez le Gardien décider. L'investigateur cherche à assouvir sa nouvelle manie pendant les 1D10 prochains rounds.



## TABLE X : FOLIES PASSAGÈRES – RÉSUMÉ

Choisissez ou lancez 1D10.

Résultat	Folie passagère : Résumé
1	<b>Amnésie</b> : le héros revient à lui dans un lieu inconnu, dépourvu de ses talents pulp et incapable de se rappeler qui il est. Ses souvenirs lui reviennent au fil du temps, et ses talents pulp ne reparaitront qu'en temps de crise (une crise étant définie dans ce cas comme un moment où la vie de quelqu'un est en danger). Lorsque la vie d'une personne est en danger, le héros fait un test de Chance : en cas de succès, il retrouve ses talents. En cas d'échec, il peut recommencer 1D10 rounds plus tard.
2	<b>Dévalisé</b> : le héros revient à lui 1D10 heures plus tard. On lui a volé ses biens sans lui faire de mal. S'il portait un bien précieux (indiqué dans son profil), effectuez un test de Chance pour savoir s'il a été dérobé avec le reste. Tous les autres objets de valeur ont disparu.
3	<b>Passé à tabac</b> : le héros revient à lui 1D10 heures plus tard, couvert d'ecchymoses et en piteux état. Ses points de vie sont réduits à la moitié de leur valeur avant la folie passagère. Il n'a pas été dévalisé. L'explication de l'origine des dégâts appartient au Gardien.
4	<b>Violence</b> : le héros se lance dans un déchaînement de violence et de destruction. Lorsqu'il reprend ses esprits, il n'a peut-être pas conscience de ses actes, dont il peut voir les traces ou pas. Les victimes de cette violence et la nature des dégâts infligés (mortels ou non) appartiennent au Gardien.
5	<b>Idéologie/Croyances</b> : consultez l'entrée Idéologie/Croyances du profil du héros. Celui-ci manifeste un de ces éléments de la façon la plus extrême, délirante et démonstrative qui soit. Bien souvent, il s'agit d'une crise de mégalomanie, où les talents et les convictions du héros altèrent son humanité et son sens moral.
6	<b>Personne importante</b> : consultez l'entrée Personnes importantes du profil du héros et la nature du lien qui unissent ces individus au héros. Durant le temps qui s'écoule (1D10 heures ou plus), le héros a fait tout ce qu'il pouvait pour se rapprocher de la personne en question et exploiter leur relation d'une façon ou d'une autre.
7	<b>Internement ou incarcération</b> : le héros reprend ses esprits dans un service psychiatrique étroitement gardé ou dans la cellule d'un poste de police. Il peut se rappeler peu à peu les événements qui l'ont amené jusqu'ici.
8	<b>Fuite paniquée</b> : quand le héros reprend ses esprits, il est très loin. Le Gardien devrait en profiter pour le situer dans un lieu adéquat et remarquable : le sommet de l'Empire State Building, la Maison Blanche, au fin fond d'un QG militaire, etc. Il n'a aucune idée de ce qui a bien pu l'amener ici.
9	<b>Phobie</b> : le héros reçoit une nouvelle phobie. Lancez 1D100 sur la table <i>Exemples de phobies</i> , page 164 du <i>Manuel du Gardien</i> ou laissez le Gardien décider. Le héros revient à lui 1D10 heures plus tard, après avoir pris toutes les précautions pour éviter la source de sa nouvelle phobie.
10	<b>Manie</b> : le héros reçoit une nouvelle manie. Lancez 1D100 sur la table <i>Exemples de manies</i> page 166 du <i>Manuel du Gardien</i> ou laissez le Gardien décider. Le héros reprend ses esprits 1D10 heures plus tard. Pendant cette folie passagère, il a pu s'adonner à sa nouvelle manie de façon apparente pour d'autres personnages ou pas, selon le choix de la joueuse et du Gardien.