



Grains de Folie

*Règles additionnelles en provenance du Garlic's Lair,
traduction de Fanrax le Nécromancien.*

J'ai joué au jeu de rôle de Warhammer Fantasy pendant très longtemps. J'ai toujours aimé l'utilisation des points de folie dans ce jeu. Récemment, j'ai vu quelques règles pour l'usage des points de folie dans le jeu Mordheim, ou ils sont très amusants à jouer. J'ai converti certaines des règles de la folie du livre de jeu de rôle Warhammer Fantasy pour jouer à Warhammer Quest.

Gagner des points de folie

Un guerrier gagne des points de folie pour les événements suivants

Chaque fois qu'il atteint zéro point de vie, il gagne 1 point de folie

Chaque fois qu'il échoue à un test de terreur il gagne 1 point de folie

Chaque fois qu'il est ressuscité il gagne 2 points de folie

Chaque fois qu'un guerrier atteint 10 points de folie, il lance 1D10 sur le tableau suivant pour savoir de quel désordre il souffre

1	Alcoolisme
2	Amnésie
3	Animosité
4	Berserk
5	Idiotie Héroïque
6	Phobie
7	Catatonie
8	Dépression
9	Anorexie
10	Goïnfrerie

DÉSORDRES

- Alcoolisme** Chaque fois que le guerrier atteint une agglomération, les premiers endroits qu'il visite sont la taverne, la brasserie de Bugman s'il y en a une et le salon de chez Olga.
- Amnésie** Relancer encore sur ce tableau si votre guerrier ne peut pas lancer de sort. Le guerrier oublie un sort déterminé aléatoirement. Chaque fois que le guerrier atteint une agglomération, il peut visiter la hutte du guérisseur. Le guerrier doit faire un test d'intelligence avec une pénalité -3. S'il réussit il se rappelle son sort perdu. Si le lanceur de sort atteint un nouveau niveau, il peut également choisir le sort oublié, quand il lance pour un nouveau sort.
- Animosité** Le guerrier déteste la race du monstre qui lui a donné son dernier point de folie
- Berserk** Le guerrier reste Bersek pendant tous ses combats dans le donjon.
- Idiotie
Héroïque** Le guerrier ignore les tests de peur, mais doit effectuer tous les tests de terreur. Le guerrier ne sera jamais terrifié, mais il gagne toujours des points de folie s'il échoue à ses tests de terreur.
- Phobie** Crainte Irrationnelle. Le guerrier devient sujet à la peur contre le type de monstre qui lui a donné son dernier point de folie.
- Catatonie** Complètement en retrait. Chaque fois que le guerrier ne passe pas un test de peur ou de terreur, il entre automatiquement dans un état catatonique. Il ne peut pas parler pendant 1D6 tours. Dans le cas d'un lanceur de sorts ceci signifie qu'il ne peut pas lancer de sort pendant ce temps. S'il échoue sur un test de terreur, le guerrier reste congelé sur place pendant 1D6 tours. N'importe quel monstre l'attaquant a +2 pour toucher ce guerrier.
- Dépression** Pessimisme profond. Un guerrier dépressif refuse de voir n'importe quoi de positif, de bon, ou d'espoir. Le guerrier a un -1 sur tous ses tests d'initiative.
- Anorexie** Crainte pour la nourriture. Le guerrier devient fou à la pensée de la nourriture et cesse de manger. Chaque fois que il visite une agglomération, après une aventure il doit faire immédiatement un test d'initiative.
S'il le réussit il recommence à manger et il regagne toute sa force perdue.
Premier échec - le guerrier perd 1D3 points de vie de façon permanente.
Deuxième échec - le guerrier perd 1D3 points de vie temporairement et 1 en force provisoirement.
Troisième échec - le guerrier perd 1D3 points de vie temporairement et 1 en endurance provisoirement.
Il n'y a aucun autre effet au delà de trois échecs.

Goinfrerie

Trop manger. Le guerrier développe un appétit insatiable. Chaque fois que il visite une agglomération, après une aventure il doit faire immédiatement un test d'initiative.

S'il le réussit il recommence à manger normalement et il regagne toutes ses caractéristiques perdues.

Premier échec - le guerrier perd 1D3 points de vie de façon permanente et perd 1 point d'initiative provisoirement.

Deuxième échec - le guerrier perd 1D3 points de vie temporairement et perd 1 point d'initiative et 1 point de mouvement provisoirement

Troisième échec - le guerrier gagne 1D3 points de vie, +1 en force, et perd 1 en initiative et 1 en mouvement provisoirement.

Il n'y a aucun autre effet au delà de trois échecs.