

Warhammer : troubles mentaux

Obtention de points de stress : (liste non exhaustive)

A chaque coup critique subit par un personnage, il reçoit un nombre de points de stress égal à la valeur de l'effet critique subit moins 4.

+1 point de stress chaque fois qu'il rate un test de peur.

+1 point de stress en cas d'échec à un jet de FM après chaque combat.

+1 point de stress lorsque le personnage voit un allié subir un coup critique supérieur ou égal à 4.

+4 points de stress lorsqu'un personnage voit un allié ou ami froler la mort (dépense un PD)

+8 points de stress lorsqu'un personnage voit un allié ou ami mourir.

Retirer des points de stress : (liste non exhaustive)

-9 Se saouler à la taverne (BE+2 verres) avec des gens (au moins Bsoc amis) et un bon repas (minimum 10PA/personne) pour toute une soirée. 4 heures de soirée suivis de 8 heures de sommeil.

-4 Se saouler avec de l'alcool correcte. (BE+2 verres) chaque verre coûte minimum 1PA.

-4 Fumer de l'Herbe aux songes, une herbe légale originaire du Moot. (Au moins BFM+2 doses.) Une dose d'Herbe aux songes coûte environ 6pc.

-4 Manger un repas riche en pâtisseries, charcuteries, bon fromage ou autres nourritures plaisantes. (Le repas doit durer minimum 2heures et coûter BF/2 pièces d'or.)

-4 Profiter du repos du guerrier (avec une fille, de joie(10PA) ou non) pour BAGI heures.

-4 Prendre du temps de repos avec des gens amicaux (Au moins Bsoc personnes) journée de 12h.

-4 Gagner à des jeux d'argent l'équivalent de (BINT*2) pièces d'or. (test de jeu opposés=réussite donne 1PO, échec perd 1PO) Les jeux doivent durer minimum 2 heures.

[Attention != la perte de BINT*2 PO ou plus donne 1 point de stress, en plus de ne rien enlever.]

-1 Faire une promenade en respirant pour se relaxer ou autre juste après avoir subit 1 point.

Un jet de soin réussi normalement fait perdre 1 point de stress au soigné.

Un jet de soin réussi de 2 degrés fait perdre 2 points de stress au soigné.

Un jet de soin réussi de 3 degrés ou plus fait perdre 3 points de stress au soigné et 1 au soigneur.

L'obtention de 10 pièces d'or ou plus d'un coup fait perdre 1 point de stress.

L'obtention (sans payer) d'une arme, armure ou divers autre objet de qualité fait perdre 1 point.

La résolution d'une enquête ou d'une difficulté moyenne fait perdre 1 point de stress.

La fin d'un chapitre de campagne fait perdre 2 à 5 points de stress.

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 10 points de stress,

Le personnage devra effectuer un test de FM pour chaque nouveau point de stress obtenu.

En cas d'échec, il reçoit un trouble mental mineur.

Il ne pourra plus en recevoir pour les trois prochaines sessions complètes.

Lorsqu'un joueur atteint 20 points de stress

Un des troubles mentaux mineur du personnage devient Majeur.

Les points de stress ne peuvent jamais aller au dessus de 20.

L'obtention d'un trouble mental majeur est suivis d'une période de 48 heures environ durant laquelle le trouble mental se manifeste. Dans cette période, le personnage ne peut rien faire d'autre que subir son trouble mental. A la fin des 48 heures, le personnage perd tous ses points de stress.

Un personnage ne peut avoir qu'un trouble mental par tranche de 1000XP total

Troubles mentaux

1) Accoutumance

Le personnage devient addicté à l'herbe aux songes. Les effets sur les points de stress restent inchangés, mais il est désormais contraint de fumer une dose d'herbe pour pouvoir se retirer des points de stress, quelle que soit la situation. Sans quoi, les points de stress retirés sont réduits de moitié. Ce trouble n'est pas une addiction, le personnage peut passer de longues périodes sans fumer sans subir d'autres malus.

Majeure : L'herbe aux songes devient indispensable pour le personnage. Il reçoit 1 point de stress si il passe plus de trois heures sans en fumer. De plus, il subit un malus en SOC en fonction de son nombre de points de Stress actuels si il n'a pas fumé dans l'heure : 1 à 3PS = -5 ; 4 à 6PS = -10 ; 7-9PS = -20 ; 10+ = -30

2) Agalmatorémaphobie

Cette phobie concerne la peur de voir les statues prendre vie, qu'elles se mettent à parler ou à bouger. Le personnage prend peur à la vue de toute armure, statue, ou même d'un tableau représentant des personnages et il devra effectuer un test de Stress base 0.

Majeure : En cas d'échec au test de Stress, le personnage va souffrir d'hallucinations et voir les statues s'animer et l'attaquer alors qu'il n'en est rien. Il attaquera les statues jusqu'à ce qu'elles soient détruites. L'hallucination dure 1D10 min.

3) Agoraphobie

La peur des espaces publics. Tant que le personnage est dans un lieu où il y a plus de BFM personnes, il subit un malus de -5 en FM. Tout endroit où il y a plus de personnes que la FM du personnage lui fait subir 1 point de stress toutes les dix minutes. De plus, il ne peut pas perdre de point de stress en présence d'inconnus. Cependant, chaque fois qu'il tente de perdre des points de stress, il en perd 1 de plus si jamais il est totalement seul.

Majeure : La rencontre avec un inconnu fait subir immédiatement 1 point de stress au personnage. De plus, il n'est plus capable de perdre des points de stress si il n'est pas seul.

4) Arcanophobie

Peur de la magie. Le personnage craint fortement toute chose liée à la magie. S'il se trouve devant une quelconque manifestation magique, un sorcier, un objet magique, potion magique, ou tout être recelant de la magie, ou tout phénomène de ce genre, cela s'applique aussi si on lui fait croire qu'il s'agit de magie : il devra effectuer un test de Stress base 0.

Toutefois le personnage ayant une tendance naturelle à rationaliser pour se protéger, il aura +20 au test s'il ne s'agit pas de magie véritablement, et en cas de réussite, se rendra compte de la supercherie.

Majeure :

S'il échoue il fuira aussi loin que possible de la source de sa peur tout en subissant un point de stress.

Majeure ET mineure :

Lorsqu'il aura acquis un total de 5 points de stress à cause de ces tests, il gagne le talent Sixième sens.

Lorsqu'il aura acquis un total de 10 points de stress, il gagnera la compétence Sens de la magie.

Lorsqu'il aura acquis un total de 25 points de stress, il gagnera le talent Résistance à la Magie.

Lorsqu'il aura acquis un total de 50 points de stress, il gagnera le talent Résistance au Chaos.

5) Allergie illusoire

Le personnage pense être allergique à certaines substances, par exemple: un aliment particulier, les poils d'un animal ou la poussière. La nature de la réaction allergique variera en conséquence, allant d'une simple éruption cutanée jusqu'à une crise d'éternuements incontrôlée, ou une indisposition subite. Il subit un malus de -5 en AGI et en SOC pendant 1d10 heures en cas de contact avec la substance.

Majeure : Bien que l'allergie soit purement psychologique, l'effet est si puissant que le personnage va commencer à saigner du nez, rougir, se gratter frénétiquement, si bien qu'il perd immédiatement 1PV puis il perd 1PV par round passé au contact de la substance. Ensuite, le malus passe à -10 pour toutes les stats.

6) Alcoolisme

L'alcool devient le meilleur ami du personnage. Chaque fois que l'opportunité se présente de boire une boisson alcoolisée quelconque, il doit réussir un Test de FM pour résister à la tentation. S'il rate le Test, le personnage boira l'équivalent d'un verre, puis pourra retenter ce test.

Chaque verre d'alcool consommé réduit la FM du personnage de 5. Ce malus disparaît après une nuit de sommeil.

Pour rappel, un personnage peut boire BE verres avant de commencer à devoir effectuer un test de Résistance à l'alcool à chaque verre. Chaque verre au delà du premier de trop (c.à.d celui qui commence à lui faire faire les test de Résist.) lui inflige un malus de -5 en END.

Le personnage gagne la compétence Résistance à l'alcool et un bonus de +10 dans cette compétence.

Majeure : En plus d'avoir du mal à résister à la présence de la boisson, cela devient un besoin. Pour chaque tranche de BFM heure passée sans boire, le personnage subit un malus de -5 en FM et SOC. Son bonus en Résistance à l'alcool passe à +20.

7) Bégaiement

Le bégaiement du personnage lui fait subir une baisse de sa base de SOC de -5.

Majeure : Son bégaiement est tel que le personnage perd toutes les compétences et les talents suivants : Charisme ; Commérage ; Commandement ; Intimidation ; Marchandage ; Expression artistique (poésie)

Dur en affaire ; Eloquence ; Etiquette ; Orateur né ; Sociable ;

Il perd encore -5 dans sa Base de SOC et doit réussir un test de FM pour expliquer quelque chose de simple à quelqu'un en moins de deux minutes.

8) Bibliomanie

Cette folie ne frappe que ceux qui savent lire. Le personnage adore tellement les livres qu'il devient irritable, grognon, travaille moins efficacement, s'il est privé de lecture une seule journée. Il doit pouvoir lire au minimum une demi-heure par jour, pour ne pas subir de gêne, notamment une pénalité de -5 en SOC, FM et INT, qui ne cessera que lorsqu'il arrivera à trouver un moment pour épancher sa soif de lecture.

Majeure : Le "bibliomane" face à un livre dont le sujet l'intéresse, ou écrit par son auteur préféré, doit effectuer un test de FM pour résister à l'envie de se l'acheter sans même regarder le prix.

S'il ne peut se l'offrir, il utilisera tous les moyens possible pour l'acquérir, même au prix du vol.

9) Cauchemar

Le personnage souffre de cauchemars périodiques en rapport généralement avec le choc psychologique qui est la cause du Trouble, il se débat et hurle dans son sommeil, mais ne garde aucun souvenir de ses rêves à son réveil. Ceci ne cause pas de torts directement au personnage, mais peut en agacer certains.

Majeure : Le personnage se souvient de ses cauchemars qui sont terrifiants. Si bien qu'il n'ose plus dormir. Le soir, il doit réussir un test de FM pour pouvoir essayer de dormir, en cas d'échec, il passera la nuit à faire autre chose pour s'éviter ses cauchemars. Il devra réussir un jet d'END pour ne pas s'endormir de fatigue.

Dans ce dernier cas, ses cauchemars seraient pire que d'habitude et rendraient sa nuit très désagréable, ce qui lui empêchera tout regain de point de vie et toute perte de point de stress pour cette nuit là.

Rappelons que chaque nuit blanche donne un malus de -5 en END, INT, FM et SOC cumulable.

10) Coprolalie

Le personnage développe une curieuse attirance pour la vulgarité. Il parle particulièrement mal et n'hésite pas à insulter son entourage. Il perd -5 en Soc et perd définitivement l'usage des talents Eloquence, Etiquette et Orateur né.

Majeure : Le personnage doit réussir un test de FM pour pouvoir prononcer une phrase sans y introduire une copieuse quantité d'injures. Sa SOC de base baisse encore de -5. Il est si malpoli que quiconque tente de parler avec lui se retrouvera couvert d'insultes sans raison.

11) Dermatose

Le stress intense cause une violente éruption cutanée. De gros et vilains boutons rouges se forment sur son visage, lui infligeant un malus de -10 en SOC. Ces boutons disparaissent en 24 heures, mais toute obtention d'au moins 2 points de stress d'un coup les font réapparaître.

Majeure : La réaction est si intense que les boutons lui recouvrent le visage sont gros et immondes. Le malus en SOC passe à -20 et chaque fois qu'il rate un test de SOC, il doit réussir immédiatement un autre test de SOC pour éviter de passer pour un mutant auprès de son interlocuteur.

12) Distraction

Le personnage perd sa concentration rapidement et ne peut jamais se rappeler où il a rangé ses affaires. Dans un même Round, il peut se Déplacer ou Prendre un objet mais jamais les deux à la fois. Il doit également réussir un test d'INT si il veut utiliser l'action Visée en combat.

Majeure : Il est si étourdi qu'il oublierait sa propre tête. A chaque fois que le personnage fouille son équipement pour une raison ou une autre, il doit réussir un test d'INT. Sans quoi, l'un de ses objets, déterminé au hasard, a été oublié et est donc perdu et retiré. Oui, la bourse compte comme un objet.

13) Extraversion

Le personnage devient extrêmement sociable. Il gagne un bonus de +10 en Soc. Cependant, il développe une phobie de se retrouver seul. Si le personnage se retrouve seul, il subit un malus de -20 en FM et Int.

De plus, pour chaque période de 1 heure passée seul, le personnage doit effectuer un test de FM. En cas d'échec, il cherchera en priorité à trouver quelqu'un. Ce personnage ne peut pas dormir dans une pièce seul.

Majeure : La phobie de l'abandon est telle que le personnage en devient instable. La simple idée d'être seul ne serait-ce qu'une minute lui fait piquer une crise de colère et il doit réussir un test de FM pour ne pas tenter une action irraisonnée pour tenter de retenir la personne qui part.

14) Honnêteté pathologique

La victime de ce trouble a beaucoup de mal à mentir. Chaque fois qu'on lui pose une question, il doit réussir un test de FM pour ne pas répondre de la manière la plus naturelle possible, et ce même si répondre à la question lui serait fortement préjudiciable.

Majeure : En plus de perdre totalement la possibilité de mentir, le personnage doit réussir un test de FM pour se retenir d'avouer tout ce qu'il sait à la moindre occasion.

15) Hyperactivité

Le personnage est hyperactif. Il gagne +5 en Agi et le dé de son initiative est percutant. Cependant, il subit un malus de -5 en Soc et pour chaque période de 1 heure passée à ne rien faire, il subit un malus cumulatif de -5 en FM puis doit effectuer un test de FM pour éviter de s'exciter soudainement tout seul.

Majeure : Chaque fois que le personnage reçoit un point de stress, il doit réussir un test de FM, sinon, sa nervosité est telle qu'il va effectuer une attaque à mains nues sur la cible la plus proche. Si aucune cible

n'est disponible dans un rayon de 4 mètres, il se ciblera lui-même.

16) Migraines

Le personnage souffre de douloureux maux de tête. Chaque fois qu'il doit faire un test sur une compétence basée sur son INT, il doit réussir un test d'END au préalable pour éviter de subir un malus de -10 à son jet d'INT. Ce malus peut être évité si le personnage choisit de prendre quatre fois plus de temps pour effectuer l'action de ce test d'INT.

Majeure : Chaque fois que le personnage rate un test lié à l'INT, il est pris d'une forte crise migraineuse qui lui fait perdre 1PV (ce PV ne peut être soigné que par une nuit de repos) et lui inflige un malus de -10 partout pendant une heure.

De plus, chaque fois que le personnage subit une attaque localisée à la tête, il subit immédiatement un malus de -10 pour son prochain jet de dé.

17) Narcissisme

Le personnage développe une admiration profonde pour sa propre image. Il doit réussir un Test de FM chaque fois qu'ils passe devant un miroir ou toute autre surface réfléchissante.

Si le Test rate, il s'arrête immédiatement pour contempler éperdument son reflet pendant BSoc min.

De plus, le personnage ne peut plus perdre de points de stress en passant du temps avec des gens. Il considère que sa beauté personnelle est trop supérieure. Cependant, il gagne la possibilité de s'observer dans un miroir en se complimentant pendant BSoc heures afin de perdre 3 points de stress.

Majeure : La perfection devient un objectif. Le moindre petit détail, la moindre petite erraflure, devient source d'angoisse. Il effectue un test de Stress chaque fois qu'il subit une attaque, même si il ne perd aucun PV.

18) Nymphomanie

Le personnage atteint de nymphomanie possède un appétit sexuel bien trop développé par rapport à la normale. Ce qui en devient maléfique et le pousse à séduire toute personne attirante selon ses préférences. Le personnage échoue automatiquement de deux degrés les jets pour résister à la séduction.

Chaque fois qu'il croise un personnage à son goût, il doit réussir un test de FM, sinon, il effectuera automatiquement une tentative de séduction.

Chaque fois que le personnage "passe du bon temps" il perd un point de stress en plus d'autres effets.

Majeure : Le manque finira par gagner le personnage. Si il ne "passe pas du bon temps" au moins une fois par jour, il subit un malus cumulatif de -5 en INT, FM et SOC par jour d'abstinence. Les activités solitaires ne comptent pas. Le viol permet effectivement de retirer ce malus.

19) Paranoïa

Le personnage éprouve de la méfiance vis à vis de tout le monde et de toute chose. Il bénéficie d'un bonus de +10 à sa compétence de Commérage. Cependant, dans toute situation où le personnage entendrait une conversation, il doit effectuer un test de FM pour se retenir de prêter une oreille indiscrette.

Majeure : Tout est un complot. Chaque fois que le personnage verra ou entendra quelqu'un ou quelque chose, il sera persuadé que cela le concerne.

Il reçoit un point de stress à chaque fois qu'il rencontre un nouveau personnage.

Il subit également un malus de -10 en SOC avec toute personne qu'il ne connaît pas depuis plus d'un an.

20) Phobie

Lorsque le personnage voit le sujet de sa phobie, il doit effectuer un test de Stress base 0.

Si le sujet s'approche du personnage à moins de 3 mètres, il doit effectuer un test de FM à -10.

Si cette distance devient inférieure à 50cm, le personnage doit effectuer un nouveau test à -20.

En cas de contact physique, un nouveau test est requis, cette fois à -30.

En cas d'échec, le personnage cherchera à s'en éloigner à tout prix et subira un point de stress.

Majeure : Les distances des tests passent à : à vue, test à -10. A moins de 30 mètres, test à -20. A moins de 6 mètres, test à -30. La réaction en cas d'échec au test résulte en une crise de panique violente, le personnage s'enfuit en hurlant et reçoit immédiatement 3 points de stress.

Il est considéré comme étant en fuite et à droit à un test de FM à chaque round pour cesser de fuir.

21) Purification par le feu

Persuadé que ses ennemis reviendront si ils ne sont pas brûlés, le personnage doit prendre le temps de brûler la totalité des corps et toutes les possessions de ses ennemis, y compris leurs éventuelles maisons.

Si le joueur ne parvient pas à brûler les corps, il subira 3 points de stress.

Si le joueur parvient à brûler les corps ET qu'il passe l'intégralité du temps de la combustion à regarder le feu (qui peut durer plusieurs heures) il se retire un point de stress.

Majeure : Le feu est la seule solution. Le personnage subit un point de stress par heure passée sans avoir en sa possession de quoi déclencher un incendie. De plus, l'utilisation d'une arme non enflammée/inflammable lui fait subir une pénalité de -10 en CC ou CT.

22) Sadisme

Le personnage est attiré par la souffrance d'autrui. Il perd 1 point de stress chaque fois qu'il voit quelqu'un pleurer ou souffrir. Cependant, dans ce genre de cas, il doit réussir un test de FM pour résister à l'envie d'aller aggraver le cas de la victime. Le personnage gagne la compétence Torture. En combat, si le joueur met à terre son ennemi sans le tuer, il doit réussir un test de FM pour résister à l'envie de lacher toutes ses armes, s'allonger à ses côtés et lui murmurer des horreurs à l'oreille.

Majeure : La torture est si belle. Le personnage ne peut pas perdre de point de stress si il n'y a pas un autre personnage en train de souffrir en sa présence. Peu importe que la douleur soit physique ou morale, mais elle doit être suffisamment intense pour que le personnage souffrant soit dans l'incapacité d'agir normalement.

23) Soliloquie

Le personnage est constamment en train de monologuer dans un marmonnement très irritant et impossible à ignorer. Il doit réussir un Test de FM pour parvenir à cesser de marmonner pendant 1d10 minutes. Il ne peut utiliser de Compétences déplacement silencieux et camouflage quand il est en train de marmonner. Cependant, habitué à parler, le personnage gagne un bonus de +10 à la compétence Baratin.

Majeure : Le personnage est en permanence en train de raconter haut et fort ce qu'il est en train de faire, même (surtout) quand c'est totalement inintéressant.

Il a le droit une fois par heure de tenter un test de FM pour se retenir pour 1d10 minutes.

Même en dormant, il agit comme si il avait les effets de ce trouble en mineur.

24) Somniloquie

Le personnage parle dans son sommeil d'une voix assez basse et endormie la plupart du temps.

Le sujet est déterminé par un jet d'1d10 chaque nuit :

1= le personnage dit des phrases incohérentes composées de mots aléatoires.

2= Il raconte des moments anodins et aléatoires de sa vie.

3= Le personnage raconte des passages gênants et humiliants de son enfance.

- 4= Il pousse soudainement un violent hurlement surpuissant et sans suite, sans se réveiller.
- 5= Il raconte un mensonge qui semble vrai et qui serait particulièrement grave si il était vrai.
- 6=Il raconte sa journée dans le moindre détail.
- 7=Il répète une phrase profondément troublante et inquiétante en boucle, comme un mauvais présage...
- 8=Il pousse de longs et forts gémissements de douleur toute la nuit.
- 9=Il passe la nuit à faire des bruits de bouche particulièrement pénibles.
- 10= Il raconte un secret très lourd et important en détail.

Majeure : Ses dialogues nocturnes se font à haute et intelligible voix, exactement comme parlerais quelqu'un de réveillé à quelqu'un d'autre. De plus, il acquiert le talent Imitation en dormant, ce qui lui fait imiter les voix d'autres personnes, donnant une réelle impression de dialogue.

25) Tremblote

Le personnage souffre de tremblements incontrôlables qui baissent sa CT et son Agi de -5. De plus, les compétences de crochetage, escamotage et soin subissent un malus de -10 supplémentaire.

Majeure : Le personnage perd toutes les compétences liées à l'utilisation des mains et subit une baisse supplémentaire de -5 en CC, CT et AGI. De plus, il doit effectuer un test d'AGI chaque fois qu'il veut attraper un objet en moins de dix secondes (c'est à dire en une action de Dégainer). Sinon, l'action prend 1 round.

26) Vantardise névrotique

Le personnage considère qu'il est le meilleur dans son domaine. Déterminez l'une des compétences du personnage. Chaque fois qu'il rate un test de cette compétence, il subit immédiatement un point de Stress. De plus, chaque fois qu'il réussit un test de cette compétence de plus de 3 degré de réussite, il doit réussir un test de FM pour éviter de passer sa prochaine demi-action à se vanter.

Majeure : Chaque fois que le personnage effectue un test de cette compétence, il doit réussir un test de FM pour se retenir d'utiliser un point de fortune pour se donner un bonus de +20 pour le jet. Si il n'a pas de point de fortune, il utilisera une action complète pour prendre son temps afin de se donner un bonus de +10. Les points de stress subits en cas d'echec à cette compétence passent à 3.

27) Vertige

La peur du vide fait faire n'importe quoi au personnage. Dans toute situation ou les pieds du personnage ne touchent pas le sol (sur une échelle, debout sur une chaise etc...) il doit réussir un test de FM. Sans quoi, il s'agrippera à ce qu'il trouve et se crispera fermement pour 1d10 rounds en prenant 1 point de stress.

Si le personnage se retrouve à proximité d'un risque de chute (bord d'un précipice, sur un toit, au dessus d'un puit, etc..) Le personnage doit effectuer ce même test de FM à -10.

Même en cas de réussite à ce test, le personnage ne peut effectuer qu'une demi action par round, et toutes ses actions auront un malus de -10, tant qu'il reste à proximité d'une hauteur. 50 centimètres suffisent.

Majeure : La proximité d'une hauteur de plus de 30 centimètres suffisent à lui faire tourner la tête. Il doit réussir un test d'END pour ne pas s'évanouir pour 1d10 rounds. Ce test est à effectuer dans toutes les situations ou les pieds du personnages ne sont pas au sol. Même un lit ne conviendra pas, il préférera dormir au sol. Assis sur une chaise convient si les pieds touchent le sol, mais l'absence de dossier des tabourets présente un risque de chute trop important, il préférera rester debout ou assis par terre.

28) Xénophobie

Le personnage développe un racisme exacerbé. Déterminez une population, ça peut être une race (Elfe, nain etc..) un pays (Bretonnie, Kislev etc..) ou une population (Reiklander, Middenlander etc..).

Il subit un malus de -20 à tout jet de Soc envers une personne de cette catégorie.

De plus, il doit réussir un test de FM pour se retenir de gromeler en invectivant la personne en question.

Si jamais le personnage se retrouve dans le pays ou le comté du peuple en question, il subira un point de stress chaque matin.

Majeure : Son racisme est tel que le personnage subit un point de stress chaque fois qu'il croise un individu de ce peuple. Ce point de stress peut être retiré si le personnage Xenophobe effectue une attaque envers l'individu en question. L'attaque n'a pas besoin de faire perdre de PV, mais si ce point de stress n'est pas retiré de cette manière, il ne pourra pas être retiré avant au moins 72 heures d'attente.

29) Amnésie

(Ce trouble mental n'est pas disponible en mineur)

L'amnésie frappe soudainement et brutalement. Elle peut être causée des suites d'une montée de points de stress à cause d'un violent coup critique à la tête, d'un choc psychologique ou autre événement violent.

Le joueur prend une nouvelle feuille de personnage et recopie les stats de bases de CC, CT, F, E et AGI. Les stats d'INT, FM et SOC sont relancées comme à une création de personnage.

L'XP du personnage tombe à 0. Il perd également tous ses troubles mentaux.

Il prend une nouvelle carrière et recommence de zero, cependant, toutes les compétences et tous les talents qui étaient acquis dans l'ancienne vie sont des réminiscences et coûtent seulement 50XP.

30) Anorexie

Le personnage est dégoûté à la simple pensée de nourriture et il refuse de manger. Il doit effectuer un test de FM pour pouvoir se nourrir, ou il sautera son repas. Il reçoit un bonus à son jet de FM équivalent à son malus d'END actuel pour cause d'inanition.

Pour rappel, au bout de BE jours sans manger, un personnage subit un malus de -10 en F et E cumulable pour chaque jour passé sans manger.

Majeure : A force de ne rien manger, le personnage perd 10 points de base de F et E, ainsi que 3 PV max.

31) Claustrophobie

Tout endroit dont le plafond fait moins de deux mètres de hauteur, tout couloir de moins d'un mètre de large ou toute pièce dont la superficie est inférieure à deux mètres carrés, infligera un malus de -10 en FM.

Majeure : Le personnage subira un point de stress par minute et sa FM sera diminuée de moitié si il ne peut pas voir la sortie de l'endroit où il se trouve ou si la sortie semble obstruée, verrouillée ou bloquée.

32) Boulimie

Le personnage développe un insatiable appétit. S'il a l'opportunité de manger à n'importe quel moment, il doit faire un test de FM pour résister.

Le personnage gagne 1 Point de vie supplémentaire mais perd 10 en AGI.

Après 2 semaines : le personnage gagne 1 autre point en Blessures et 10 point en Endurance, mais perd encore 10 point(s) en AGI et 1 point en mouvement.

Majeure :

Le personnage gagne 1 autre point en Blessures et 10 point en Force, mais perd encore 10 point(s) en AGI et 1 autre point en mouvement.

De plus, le personnage subit les effets de la faim au bout de seulement six heures de privation (c.à.d le malus cumulatif de -10 en END) et cet effet se répète toutes les six heures. Le personnage doit manger l'équivalent d'un repas pour deux personnes pour calmer sa faim. Il se réveillera également dans la nuit au bout de six heures.

33) Catatonie

Chaque fois qu'un personnage atteint de Catatonie rate un Test de Peur ou de stress, il "disjoncte" littéralement du monde qui l'entoure et ceci, sans tenir compte de son total actuel de points de Stress.

Sur un Test raté de Stress, il subit une 'absence' mentale et passe sa prochaine demi-action à ne rien faire. Sur un Test raté de Peur, il perd la faculté de s'exprimer pour la journée entière et il n'est plus réceptif à la présence de quiconque autour de lui.

Majeure : Sur un Test raté de Peur, il tombe au sol et se roule en boule pour 1d10 heures, incapable de la moindre action, même si il est gravement menacé.

34) Curiosité insatiable

Incapacité de résister à la tentation de fouiner, même si cela le met en danger. Lorsque le personnage trouve des meubles ou des boîtes fermés, il éprouve une forte envie d'examiner leur contenu. Il doit réussir un test de FM pour se retenir de l'ouvrir et d'effectuer un test de Fouille.

Majeure : Le personnage ressent un besoin irrésistible de connaître ce qu'on lui cache. Chaque fois qu'il apprend l'existence d'un secret un minimum profond, il obtient un point de Stress. Ce point de stress ne peut être perdu QUE en apprenant la vérité sur le secret en question.

35) Dépression

Le personnage perd goût à la vie. Sa SOC de base diminue de -10 et chaque fois qu'il devrait perdre des points de stress, il n'en perd que moitié moins que prévue, arrondie à l'inférieur.

Cependant, acceptant plus facilement sa fatalité, chaque fois qu'il devrait obtenir des points de stress, il n'en obtient que moitié moins que prévue, arrondie à l'inférieur.

Majeure : Fataliste et résigné, le personnage perd toute forme de motivation. Il ne peut plus utiliser de point de fortune. Il perd également tous ses points de Destin et sa base de SOC diminue de -10.

Cependant, il ne peut plus obtenir de point de stress, il perdra 1 point de stress par jour.

Le personnage ne peut pas regagner plus de 1 PV par nuit de repos car il n'a plus la volonté de vivre.

36) Esclave du jeu

Le personnage est accro aux jeux d'argent sous toutes ses formes. Chaque fois qu'il voit une table de jeu, il doit réussir un test de FM ou miser une somme équivalente à son nombre de degré d'échec +1 PA.

Le personnage gagne un bonus de +10 dans la compétence Jeu.

Chaque fois que le personnage gagne un nombre de PA équivalent à son Bonus de FM, Il perd un P stress. Chaque fois que le personnage perd un nombre de PA équivalent à son Bonus de FM, il gagne un P stress.

Majeure : Tant que le personnage est sur un jeu d'argent, il n'arrivera pas à s'arrêter. Tant qu'il gagne, tout va bien, mais pour chaque perte, il subit un malus de -5 en FM, INT et SOC et doit réussir un test de FM pour tenter de quitter le jeu, sinon, il rejouera une partie et prendra un point de stress.

Si jamais il cesse le jeu malgré lui, quelle qu'en soit la raison en dehors d'une réussite au test de FM, il subit immédiatement un point de stress et un malus de -20 en SOC qui durera jusqu'à sa prochaine nuit.

37) Fabulation Caractérisée

Un tel personnage est tout simplement incapable de dire la vérité, aussi simple et évidente soit-elle. Il pourrait même soutenir que la nuit est lumineuse et le jour obscur.

Le personnage doit réussir un test de FM pour pouvoir dire la vérité, sans quoi il n'arrivera pas à se retenir de mentir, quelle que soit l'information en question.

Majeure : En plus de mentir sur ce qu'il sais, le personnage s'inventera une nouvelle vie. Déterminez une carrière finale, le personnage passera son existence à chercher à prouver aux gens qu'il est un très grand sorcier, un répurateur de renom ou un très riche noble d'un pays lointain.

38) Frénésie

Le personnage risque de perdre le contrôle de lui-même. Sa FM compte de moitié pour résister à la provocation. Il gagne le talent Valeureux. De plus, en combat, il doit effectuer un test de FM au début de chacun de ses rounds pour se retenir d'entrer en frénésie. (+10 CC et F, -10 E, Agi, Int, FM et Soc.)

En frénésie, le personnage doit effectuer une action offensive à chaque round.

Chaque fois que le personnage effectue une attaque sur une cible alliée ou neutre, il a droit à un test de FM (+20 sur un ami) pour tenter de se retirer de sa frénésie. Si le test est réussi, il peut retenir son attaque en essayant de réussir à nouveau le même jet d'attaque (si l'attaque avait réussi). A la fin de la frénésie, il gagnera 1 point de stress pour chaque attaque effectuée sur un allié qui aura fait perdre au moins 1PV.

Majeure : Le personnage doit effectuer un test de FM pour résister à la frénésie à la moindre menace ou provocation. De plus, il doit effectuer un dernier test de FM à chaque fin de combat pour sortir de la Frénésie. Il gagne également le talent Sans Peur.

39) Kleptomanie

De tels personnages sont remplis d'une irrésistible envie de voler, souvent sans se préoccuper de la valeur et de l'utilité de l'objet ni des risques encourus.

Le joueur doit effectuer un test de FM chaque fois qu'il entre dans un bâtiment. En cas d'échec, il devra voler un objet cet endroit qui semble présenter un minimum de valeur, que ce soit une valeur financière, symbolique ou sentimentale importe peu, mais les pièces ne comptent pas. Si ce test était raté et que le personnage est ressortis sans rien voler, il subit un point de stress et un malus de -10 en FM pour le reste de sa journée.

Si il réussit à voler un objet, il n'a plus à refaire ce test pour le reste de la journée.

Majeure : Désormais, il doit effectuer ce test chaque fois qu'il entre dans une pièce. Il devra également effectuer un test chaque fois qu'il croisera quelqu'un pour se retenir d'effectuer un test d'Escamotage. Il acquiert la compétence Escamotage.

Le personnage n'a pas à faire ce test lorsqu'il entre dans une pièce ou croise un personnage visiblement totalement dépourvu d'objet présentant le moindre intérêt. Cela dit, un mendiant qui semble posséder un chiffon sâle porte bonheur présente de l'intérêt...

40) Mandragorite

L'addiction à la racine de Mandragore survient périodiquement. Le personnage atteint de cette addiction doit effectuer un test de FM à chaque fois qu'il reçoit un point de stress. Il subit pour ce test un malus de -5 par point de Stress reçu.

Si ce test de FM est raté, le personnage subit un malus cumulatif de -10 en FM, Int et Soc.

Ce malus ne peut être retiré QUE par la consommation d'une dose de racine de Mandragore.

La consommation d'une dose de racine accorde un bonus de +20 pour résister à la Peur, Terreur et Intimidation pour une durée de 1 heure et fait également perdre 1 point de stress.

Cette drogue est illégale dans l'empire et une dose coûte environ 5PA au marché noir.

La possession de cette racine est passible d'une semaine d'emprisonnement, ce qui serait grave pour le personnage drogué...

Majeure : L'addiction devient plus fréquente. Chaque matin en se réveillant, le personnage doit effectuer un test de FM. En cas d'échec, il subit les effets du manque et reçoit un point de stress. De plus, il est obligé de consommer une dose chaque fois qu'il essaye de perdre des points de stress. Sinon, il n'en perd que la moitié, arrondie à l'inférieur.

41) Narcolepsie

Un personnage souffrant de narcolepsie a des troubles du sommeil. Il est presque toujours fatigué. Il doit, à chaque fois qu'il s'assoit ou après un moment d'action intense, réussir un test de FM, s'il échoue, il s'endort pour 1D10 minutes. Le personnage peut être réveillé normalement, Cependant, son sommeil est dans tous les cas particulièrement lourd et son jet de Perception pour se réveiller est divisé par deux.

Majeure : Si le personnage perd au moins 1 PV à la tête, il doit immédiatement effectuer un test de FM pour éviter de s'endormir brutalement. Il doit également effectuer ce test chaque fois qu'il reçoit des points de stress.

42) Pyromanie

Le personnage développe une attirance profonde pour le feu. Chaque fois qu'il passe à proximité d'un matériaux inflammable, il doit effectuer un test de FM pour résister à l'envie d'y mettre le feu. Si il rate son test de FM et qu'il ne parvient pas à allumer son feu, il subit immédiatement 1 points de stress.

Il gagne cependant un bonus de +10 si le matériaux inflammable en question risque de provoquer des blessés directes, et un bonus de +20 supp. si le matériaux risque de provoquer un incendie de bâtiment.

Si il parvient à mettre le feu, il peut passer son temps à regarder les flammes brûler jusqu'à la fin. Si il reste jusqu'à la toute fin et que personne n'a tenté d'éteindre l'incendie, il perd un nombre de points de stress équivalent au nombre d'heures passées à regarder le feu.

Majeure : Le personnage n'a plus aucun bonus pour résister à la tentation d'allumer un feu, et il subira 1 point de stress chaque fois qu'il verra quelqu'un tenter d'éteindre une flamme, même une bougie.

43) Scotophobie

Le personnage a peur du noir. Dans l'ombre, sa FM est divisée par deux. Une bougie suffira pour dormir, mais le reste du temps il lui faudra au moins la lueur d'une torche pour éviter ce malus. Si l'obscurité tombe soudainement, si par exemple la torche s'éteint, il reçoit un point de stress.

Majeure : Dans une totale obscurité la FM du personnage est réduite à un quart de son score normal. Dans une semi-obscurité, comme à la lumière de la lune ou des torches en souterrain, sa FM est réduite de moitié.

Si l'obscurité tombe d'un coup, le personnage doit réussir un test de FM pour éviter de rester tétanisé par la peur. S'il échoue, il ne pourra entreprendre aucune action, aucun déplacement, jusqu'à ce que la lumière ne soit revenue, restant roulé en boule au sol en tremblant. Il reçoit également 3 points de stress.

44) Sylvomanie

Cette manie porte celui qui en souffre à vouloir toujours demeurer en forêt ou tout environnement naturel. Tant qu'il n'est pas dans un milieu naturel non touché par l'homme (une prairie lui convient, mais pas un champ) il subit un malus de -5 en FM, et Soc.

Passer une nuit complète dans une forêt totalement vierge lui permet de retirer 1 point de stress.

Majeure : Le malus de base passe à -10 en FM et SOC, et en ville ce malus passe à -20. De plus, chaque journée et chaque nuit passée dans une ville lui fait prendre 1 point de stress. Le personnage ne peut plus perdre de point de stress si il est en ville.

45) Témérité Pathologique

Le personnage devient courageux à l'excès. Il ignore les test de Peur et d'intimidation et traite tous les test de Terreur comme des test de Peur. Il gagne le talent Valeureux. Cependant, il devra effectuer un test de FM pour pouvoir se retirer d'un combat, sans quoi il refusera de fuir.

Majeure : Si un ennemi clairement hostile passe dans son champ de vision, il devra réussir un test de FM ou sera obligé de le charger, quelles qu'en soit les conséquences.

46) Trouble de la communication

Ce trouble n'est pas disponible en trouble mineur.

Majeure : Le personnage se retrouve cantonné à quelques phrases qui seront indiquées sur une feuille à part. Il ne peut plus prononcer aucune autre phrase que celles qu'il a le droit d'utiliser. Il peut toujours pointer du doigt, faire des gestes et donner l'intonation qu'il veut à ses phrases, mais il ne pourra pas écrire.

47) Autophagie

Le personnage développe le trouble de se ronger les ongles jusqu'au sang. Tant et si bien qu'à force il s'abîme tellement qu'il en développe de petites infections localisées. Il subit un malus de -5 dans les compétences qui requièrent de la précision des mains, comme Crochetage et Escamotage. De plus, ses sâles habitudes lui font perdre le talent Etiquette.

Majeure : Le cas s'aggrave et il commence à se mordre lui même avec force. Chaque fois qu'il reçoit des points de stress, il doit réussir un test de FM avec un malus de -5 par point de stress reçu, ou se mordre violemment la main ou le bras, déterminé aléatoirement, s'infligeant un coup de valeur 1 qui ignore l'armure.

48) Délire heroique

Le personnage commence à se persuader qu'il possède un certain quelque chose de particulier. La chose en question doit être difficile à prouver, comme par exemple le fait de générer une aura de protection qui empêche la foudre de frapper autour de lui, ou le fait d'être le descendant direct mais renié de l'empereur. Bien que cela ne représente pas un problème grave, le personnage est persuadé de posséder cette particularité et, en plus de subir un malus de -5 en Charisme, Commandement et Marchandage à cause de ses élucubrations, le personnage doit réussir un test de FM pour éviter de prendre 1 point de stress chaque fois qu'il est ridiculisé à ce propos.

Majeure : Le délire tourne à l'obsession. Le seul moyen pour le personnage de perdre des points de Stress est de convaincre une autre personne de la véracité de son Délire. Il perd 1 point de stress chaque fois qu'il arrive à convaincre quelqu'un. Il peut perdre jusqu'à 3 points supplémentaire selon l'intensité avec laquelle la personne était sceptique au départ.

49) Bipolarité

Le personnage est instable et peut changer brutalement de comportement sans prévenir. Chaque fois que le personnage rate un test, quel qu'il soit, il lance un dé.

Paire : Mode énervé : Dans ce mode, le personnage reçoit un bonus de +5 en CC et AGI et un malus de -5 en INT et SOC. De plus, il ne tient pas en place et doit réussir un test de FM pour rester calme, ou se mettre à faire du bruit, frapper un objet proche ou autre.

Impaire : Mode déprimé : Dans ce mode, le personnage subit un malus de -5 en CC et AGI et un bonus de +5 en INT et SOC. De plus, il reste amorphe et doit réussir un test de FM pour bouger, interagir avec un objet ou effectuer une action simple.

Le personnage reste dans ce mode pour 1d10 rounds avant de se calmer. Dans tous les cas, il subit un malus de -5 en FM tant qu'il est dans l'un ou l'autre des modes.

Majeure : Tous les modificateurs sont des -10/+10 et la durée est de 1d10 minutes. De plus, le bipolaire subit -5 dans sa base de FM.

50) Trouble mémoriel

Le personnage perd la mémoire. Chaque matin, à son réveil, déterminez aléatoirement 1d6 compétence et talents, le personnage ne possède plus ces compétences et ces talents pour le reste de la journée. Il les retrouvera (peut être) dans la nuit.

La langue maternelle du personnage est la SEULE compétence qui ne peut pas être oubliée.

Majeure : Si une compétence ou un talent est oubliée deux jours de suite, il est définitivement oublié et retiré du personnage. Il pourra être racheté normalement si il est dans le profil de carrière.

Note : un lanceur de sort qui oublie une Science de la magie, une Inspiration divine ou un Sombre savoir oublie carrément qu'il est un lanceur de sort.

51) Aphasie

Chaque fois que le personnage reçoit un point de Stress, il perd l'usage de la parole pendant 1d10 heures.

Majeure : Le personnage perd définitivement l'usage de la parole, ainsi que de la plupart des formes d'expression. L'écriture ne lui est pas permise pour communiquer.