

# Table d'échecs aux sorts

Que vous fassiez ou non lancer un dé par vos joueur lorsqu'ils utilisent un sortilège, il est toujours distrayant et ô combien jouissif de les voir échouer lamentablement dans leur magie !

Si vous ne faites pas jeter de dé à vos PJ, vous pouvez toujours le jeter pour eux, avec la même probabilité d'échec critique que pour un combattant employant son arme, par exemple. Vous pouvez également décider qu'un échec critique à la compétence « concentration » ou « art de la magie » entraine un jet sur cette table.

La table fait référence aux points de magie (PP) utilisés par certain systèmes (comme dans les arcanes exhumés). Si vous n'employez pas de PP, remplacez les PP par des sortilèges directement effacés de la mémoire du personnage.

Pour déterminer l'ampleur de l'échec, tirer un D20 \* le niveau du sort qui a échoué (de 0 à 9).

## D20 \* niveau du sort.

1 et 1 naturel	Echec critique aux sorts, la magie s'échappe en un flot incontrôlé à travers le sortilège distordu : perte de tous les PP restants.
2-5	Le mage est déconcentré, le sort n'est pas lancé. Pas de perte de PP.
6-8	La tension fait perdre le sortilège. Les PP du sort * 1-4 PP sont perdus.
9-10	Une peur inconsciente surgit et fait échouer le sort, les PP du sort * 1-6 PP sont perdus, ce sort ne pourra être jeté jusqu'à demain.
11-13	Défaillance mentale, les PP du sort * 1-8 PP sont perdus et le mage est étourdi 1 round.
14	Défaillance mentale sérieuse, les PP du sort * 1-10 PP sont perdus et le mage est étourdi 1-4 rounds.
15	Distorsion de sortilège : tirer sur la table de distorsion avec 1D6.
16*	Fuite de flux magique : perte de 2xPP du sort. Etourdi 1-4 rounds
17*	Afflux de pouvoir à travers la brèche magique perte de PP égale à 1-4xPP du sort jusqu'à éventuellement vider tous les PP du mage. Pas de dommage supplémentaire s'il n'a pas assez de PP. Etourdi 1-4 rounds.
18*	Afflux massif de pouvoir à travers la brèche magique perte de PP égale à 1-4xPP du sort jusqu'à éventuellement vider tous les PP du mage. Le mage perd 1HP / PP qu'il ne peut fournir à l'afflux s'il lui en manque. Etourdi 1-6 rounds.
19*	Sortilège intériorisé : le mage tombe HS pour 1-6x10 minutes. Perte de 1-20 HP.
20 et 20 naturel.*	Distorsion massive de sortilège. Voir table annexe. Tirer 1D10.
21*	Intériorisation massive de magie : perte de 1-8 *1-4 HP/niveau de sortilège. Perte de 2x les PP du sort. HS 1-6 heures.
22*	Le flux magique incontrôlé traverse le corps du mage. Perte de 4xLes PP du sort. Perte de 10 * 1-20 HP. HS 1-4 jours.
23*	Explosion magique cérébrale. HS 12h. *1-6HP/niveau du sort lancé (minimum 1-6). Incapable de lancer des sorts pour 1-8 jours.
24*	Incendie magique déclenché. Critique A de feu. Le feu magique dévore tous les objets de même couleur que lui (à tirer au hasard) pendant 1-6 rounds. 1-4hp/lvl de sort / round. Ce feu ne peut être éteint que par dissipation de la magie.

25*	Inversion de flux magique, le pouvoir du mage se rue vers les plans positifs et négatifs. Perte de 1-2 niveau (du PJ) / niveau de sort. Ils sont récupérés au rythme de 1/j. HS 6h.
26*	Stase d'antimagie : perte de tout pouvoir magique pendant 1-20 jours.
27*	Déchirure magique. Perte de 1-6hP/Tvl de sort. HS 1-12 jours. Perte de 1-6 lvls. Les niveaux reviennent au rythme de 1 par mois.
28*	Explosion massive de magie. Perte de 1-8HP/Tvl de sort. Projeté dans une autre dimension. HS 1-12 jours.

\* : Pour tous ces résultats, si le sort est lancé depuis une baguette ou un objet magique, elle doit sauvegarder pour éviter la destruction.

Jet protection : D20 \* niveau du mage contre DC correspondant au jet tiré dans la table.

Les sorts de niveau 0 coûtent toujours 1 PP en cas d'échec aux sorts.

### Distorsion massive de sortilège :

1	Le sort vrille de manière incontrôlée et échappe au mage, il affecte une personne présente aléatoire, autre que sa cible initiale.
2	Puits magique. Le sort se fige et ouvre un puits magique, toute magie évoquée dans cette zone plonge dans le puits et reste sans effet. Tout objet magique dans la zone a 1/10 de perdre un enchantement. Le puis se referme en 1-10 heures.
3	Inversion des pôles magiques, le sort part effectivement, mais inverse les pôles du mage et de la cible. La cible « lance » littéralement le sort et le mage en subit les effets. Lorsqu'il n'y a pas de cible le sort affecte le mage simplement.
4	Feu magique. Les vêtements du mage prennent feu, ainsi que tous les objets de même couleur dans la pièce. Le feu fait 1-12/round au mage et 1-6/ objet aux autres. Il disparaît naturellement en 1-6 rounds et ne peut être éteint sauf par dissipation de la magie.
5	Inversion de la gravité dans la zone pour 1-4 rounds.
6	Tempête magique déclenchée dans la zone : des diamants pleuvent drus pendant 1-6 rounds qui font 1-6HP/rd. Au sol ils forment un tapis glissant et irradient d'une lumière intense pour 1-4HP/round et un risque d'aveuglement DC 12. 99% se désintègrent en 1 heure. Il en reste cependant pour 1-100 pièces d'or qui subsistent.
7	Tirer un effet de la baguette merveilleuse.
8	Sortilège chaotique. Tous les PP du mage sont drainés et un sort aléatoire est lancé. Niveau 1-9. Si le sort est trop puissant pour le mage il n'en a un contrôle que très partiel voire nul.
9	Flot de sorts : tous les sorts du mage sortent en flot aléatoire (cibles aléatoires) en même temps que celui incanté qui prend également une cible aléatoire.
10	Vortex chaotique : Un vortex jaillit au niveau du mage et lui draine tous ses PP, il se déplace aléatoirement dans la zone drainant tous les PP de toutes les personnes qu'il touche. Toute personne touchée est étourdie 1-10 rounds, mage inclus. Les objets magiques ont 2/10 de perdre un enchantement. Les objets à charges se vident et ont 3/10 d'exploser. Le vortex dure 1-6+4 rounds puis libère l'énergie sous forme d'un sort de zone d'attaque (boule de feu, nuée de météores, tempête de grêle, chaîne de foudre etc...).