



Echecs magiques

jeudi 8 novembre 2012, par [Guigs](#)

Tirez un D100 et reportez-vous au tableau suivant.

La table des évènements

Score	Événement (suivant le cas ces événements peuvent être définitifs comme temporaires)
1-2	Cécité
3-4	Surdité
5-6	Vieillesse de 1D20 ans
7-8	Rajeunissement de 1D20 ans
9-10	Hallucination
11-12	Lycanthropie
13-14	Un élémentaire veut tuer le PJ
15-16	Un démon veut tuer le PJ
17-18	Changement de la couleur de peau
19-20	Défiguration
21-22	Épileptique
23-24	Aversion des animaux (3 phases : 1° les animaux l'évitent, 2° les animaux ont peur et 3° les animaux attaquent à vue)
25-26	Téléportation dans un endroit choisi par le MJ
27-28	Explosion faisant perdre 1D10 PV
29-30	Sort fait l'inverse de l'effet escompté
31-32	Changement de la couleur des cheveux
33-34	Tombe en état catatonique
35-36	Paralysie totale
37-38	Paralysie partielle (un membre)
39-40	Le PJ voit se réaliser sa pire crainte

41-42	Téléportation dans un autre JDR
43-44	Sous le regard de SATAN : il résultera une apparition de démon sur toute action ne lui convenant pas (il peut s'agir d'un démon venant discuter avec le PJ)
45-46	Sous le regard de DIEU : il résultera une apparition d'ange sur toute action ne lui convenant pas (autodéfense tolérée, l'ange peut venir discuter avec le PJ)
47-48	Perd sa capacité à lancer des sorts durant 1D4 semaines
49-50	Le Puits de la Connaissance apparaît et répondra à une question quelque qu'elle soit
51-52	Perd un membre
53-54	Gagne un membre
55-56	Perd tous ses PM et PPSI
57-58	Regagne tous ses PM et PPSI
59-60	Regagne tous ses PV
61-62	Immunisé à la sphère employée
63-64	Hypersensible à la sphère employée
65-66	Le PJ se met à clignoter : sa peau devient rouge puis verte
67-68	Se retrouve nu comme un vers (plus de vêtements et plus d'équipement)
69-70	Paranoïa généralisée
71-72	Devient invisible
73-74	Devient translucide
75-76	Devient immatériel
77-78	Peur de la technologie
79-80	Transforme tout ce qu'il touche en pierre



81-82	Peut respirer des gaz toxiques
83-84	Téléportation d'un ennemi à proximité
85-86	Un PNJ quelque part dans le monde, prend conscience de la vie du PJ et décide de dédier sa vie à le poursuivre et le tuer
87-88	Un PNJ quelque part dans le monde, prend conscience de la vie du PJ et décide de dédier sa vie à l'aider
89-90	Le PJ devient une liche (un mort-vivant : APP et CHA tombent à 2)
91-92	Son corps perd trace de toute séquelle : cicatrice ou brûlure
93-94	Perte du goût et de l'odorat
95-96	Entend en permanence des bruits et des grognements
97-98	Tirez 1D100 dans la table des BONUS/MALUS
99	Retirez 2 dés dans cette table

100	Le PJ se retourne comme un gant (s'il n'en meurt pas : CHA et APP à 1 et retour des compétences à leur valeur initiale)
-----	---

Et pour savoir à qui cela s'applique, voyez ce tableau.

Score	Application
1-6	A l'enchanteur
7-10	A l'enchanteur et aux personnes le touchant
11-14	A l'enchanteur et toute personne dans 1D4 m.
15-17	A l'enchanteur et toute personne dans 1D6 m.
18-19	A l'enchanteur et toute personne dans 1D10 m.
20	Toute personne dans 1D20 m. sauf l'enchanteur